AÇÃO GAMES

PRÊMIOS: GAME GEAR, GAME GENIE E CARTUCHO

EDITORA AZUL

LANÇAMENTO MUNDIAL

QUENTÍSSIMO! DEBULHADO!

KNUCKLES APARECE EM SONIC 2 E 3

MEGA

SONIC & KNUCKLES

ISSN 0104-1630 / 3451-EDIÇÃO 69- R$ 3,00

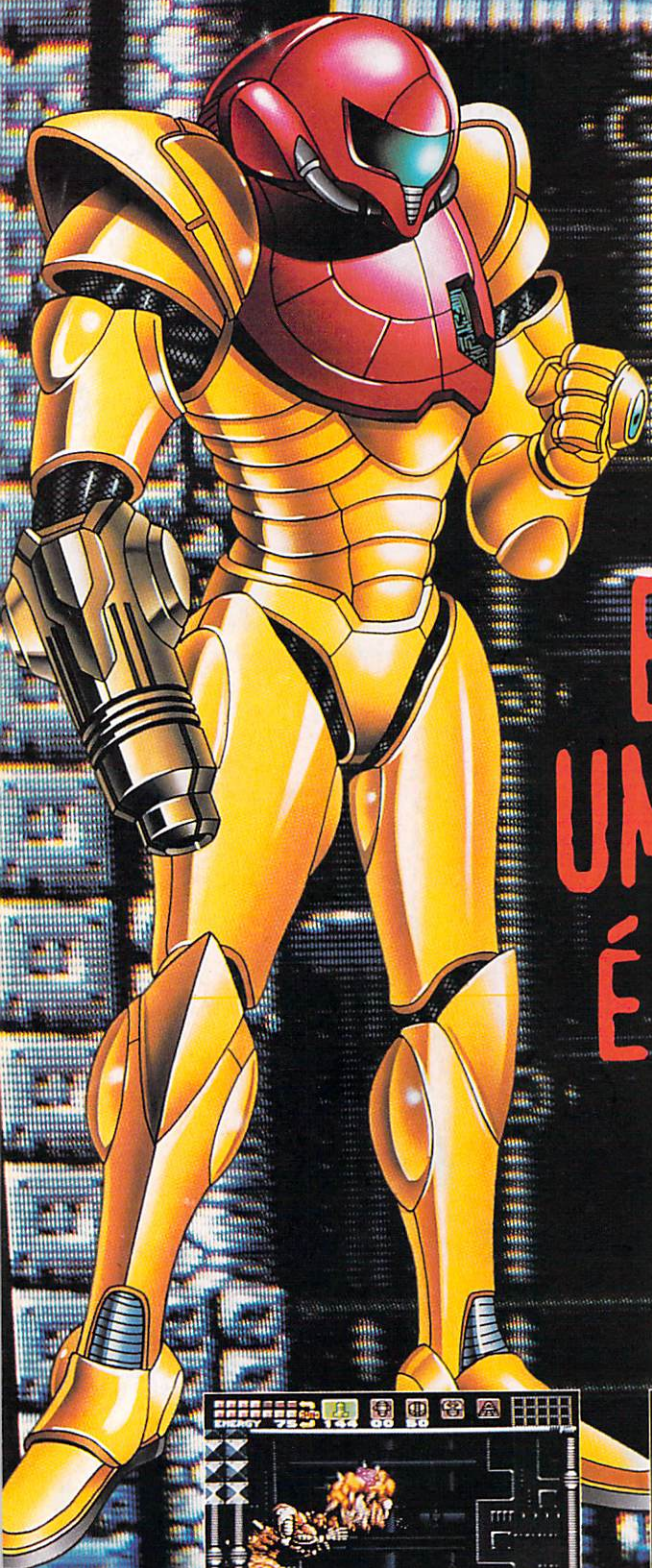
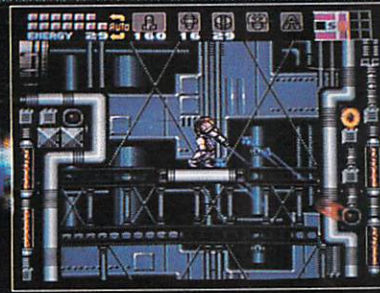
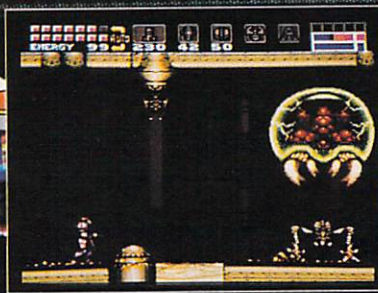
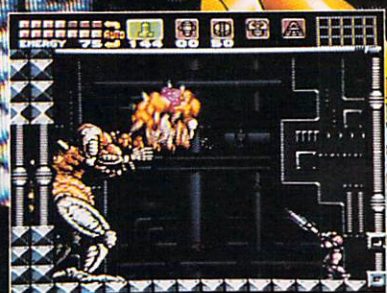
6 9>

9 770104 163000

SNES

SPIDER-MAN & VENOM

JOGAÇO ANIMAL

• MEGA URBAN STRIKE ATÉ O FINAL • GBOY MORTAL KOMBAT 2 GOLPES E FATALITIES • NINTENDO METROID PASSWORDS ESPERTAS • MASTER DESERT SPEED TRAP (PAPALÉGUAS) DESAFIOS DAS FASES

A crítica americana não tem dúvidas: com Super Metroid, a Nintendo Playtronic lançou o maior desafio em games de todos os tempos. Desta vez, você precisa guiar a caçadora de recompensas Samus Aran pelo sinistro planeta Zebes atrás dos agentes de Mother Brain que roubaram o último Metroid do centro de pesquisas espaciais. Sua estratégia e raciocínio têm que ser perfeitos, porque criaturas cavernosas e armadilhas mortais estão esperando sua falha. São 24 mega de pura adrenalina para você descobrir do que seu SNES é capaz. Bateria de memória que salva até 3 jogos, gráficos estonteantes e 3 finais diferentes revelam o enigma dependendo do seu desempenho. No planeta Zebes, os erros são pagos com a vida. Entendeu agora porque só os melhores jogam aqui?

SUPER METROID
só para
Nintendo
PLAYTRONIC
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Sorte que game não é como cinema. Na telona, as novas versões de um filme são bem piores que a primeira. Na telinha dos games acontece o contrário: versão nova é quase sempre garantia de boa diversão e Sonic & Knuckles está nessa! A nova aventura do porco-espinho traz Knuckles, um eqüidna cheio de truques. Como se isso já não bastasse para uma edição, tome mais: Mortal Kombat 2 do Game Boy, o clássico Metroid do Nintendinho, Urban Strike do Mega e o novo Homem-Aranha do SNES. E não deixe de ler o X-Salada, Dicas, Previews, Shots e... muita Ação!! Ação Games

x salada 6 a 8

A Game Charada deste mês está infernal! Curta ainda desenhos bem legais, cartas de montão e meia dúzia de caretas no Truque das 1.000 Faces. Iupii!

shots 10 e 11

★ Neo Geo CD, PlayDia CD-ROM da Bandai e outros lançamentos

preview 12 a 14

dicas 16 a 21

MEGA
22

Ops! Jogue com Knuckles no novo jogo e nos carts 2 e 3 de Sonic

SNES
28 MAXIMUM CARNAGE

Imperdível! O melhor cart já lançado com o Homem-Aranha

38 GAME BOY MORTAL KOMBAT 2

Pára tudo! Jogabilidade de 16 bits, com Babalities, Fatalities e todos os golpes.

40 NINTENDO METROID

Um clássico, agora em lançamento nacional.

Jogos debulhados 22 a 41

O GRANDE DESAFIO É ENCONTRAR MAIS BARATO.

GAME BOY

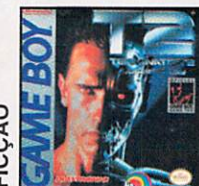
SISTEMA COMPACTO DE VIDEO GAME

- Game Boy - a última palavra em sistema de vídeo game portátil, que coloca a ação em suas mãos!
- Completo, Game Boy oferece o conhecido controller Nintendo - Tecla Direcional, Teclas A e B, start e select, além dos controles de contraste e som.
- Sua CPU e seu microprocessador potentes permitem complexos movimentos de rotação, centenas de imagens e muita ação.
- Inclui cartucho de jogo Tetris e quatro pilhas.
- Inúmeros cartuchos de jogo disponíveis.
- Esta é a nova geração do video game - Game Boy!

AGORA NA WICALE VOCÊ COMPRA O SEU GAME BOY EM ATÉ 6 PAGAMENTOS QUINZENAIS SEM ACRÉSCIMO.

R$ 125,00

LUTA — R$ 44,30

SUPER MARIO — R$ 44,30

FICÇÃO — R$ 30,12

AVENTURA — R$ 34,55

TÍTULOS DISPONÍVEIS

Título	Preço
DARKWING DUCK - Luta contra vilões em 7 níveis	R$ 34,55
DR. MARIO - Jogo com cápsulas de remédio, similar ao Tetris	R$ 30,12
EMPIRE STRIKES BACK - Jogo referente ao filme	R$ 34,55
KIRBY'S DREAMLAND - Kirby destrói inimigos com sopro	R$ 30,12
KIRBY'S PINBALL LAND - Jogo de fliperama com Kirby	R$ 44,30
LITTLE MERMAID - Aventura do filme A Pequena Sereia	R$ 34,55
MEGA MAN II - Luta contra nova raça de robôs	R$ 34,55
MEGA MAN III - Luta contra robôs super poderosos	R$ 34,55
MICKEY'S DANGEROUS CHASE - Mickey resgata um presente roubado	R$ 34,55
SUPER MARIO LAND - Aventura de Mario no resgate da princesa	R$ 30,12
SUPER RC PRO AM - Corrida de carros rádio controlados	R$ 30,12
ZELDA LINK'S AWAKENING - Da mesma linha de "Zelda"	R$ 44,30
F1 RACE - Corrida com opção para até 4 jogadores	R$ 44,30
ALLEYWAY - Comanda-se uma bola que destrói blocos - 32 níveis	R$ 30,12
BARBIE GAME GIRL - Barbie coleta peças de roupa em 8 níveis	R$ 44,30
TENNIS - Game de Tênis com 4 níveis e opção para 2 jogadores	R$ 30,12

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

Aceitamos seu cartão de crédito

Ofertas válidas até 30/set/94 ou enquanto durarem os estoques.

Distribuidora e Representações Wicale Ltda.
Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
CEP 05423-000 - São Paulo - SP

TELEVENDAS
(011) **814-3300**

AQUI O JOGO É LEGAL

SALADA

AMIGO JAPONÊS

Oi, pessoal! Gostaria de me corresponder e ter uma amizade esperta com leitores de Ação Games aí do Brasil. Posso contar todas as novidades daqui.

LEANDRO NAOZO
Chiba-Shi Hanamigawa-Ku
Sankaku-Cho 36-1
Oyama Oyamahaitsu 202
T262 Japan

Legal, Leandro! Apostamos que você vai ganhar um montão de amigos! E para a galera que estiver afim de se corresponder com este leitor do Japão, um toque: copiem o endereço direitinho, senão a carta vai para a Conchinchina.

MORTAL KOMBAT

Estou ficando louco para encontrar o Reptile na versão para Sega CD. Me ajudem!

RICARDO REVESZ
São Paulo, SP

Bico, Ricardo. Na tela da ponte, vença o adversário com um Perfect e sem usar a defesa. Liquide a luta com um fatal que deve ser dado quando objetos estiverem passando na frente da lua.

RPGS

Na condição de leitor assíduo, indago à melhor revista de games do Brasil, a Ação Games: quais são os melhores RPGs ou RPGs Action para Super NES? Quando sairá a versão de SSF2 Turbo para videogame?

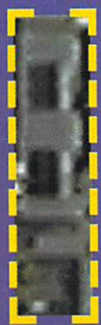
DANIEL G. P. CARNEIRO
Rio de Janeiro, RJ

Recomendaríamos à Vossa Senhoria os seguintes títulos: The Legend of Zelda - A Link to the Past, The Secret of Mana, Soul Blazer, Shadowrun e Phantasy Star 5. Com relação ao Super Street Fighter 2 Turbo, cumpre-nos informar que não há confirmação da data de lançamento da referida versão. Pô, meu, como você fala difícil, hein?

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO 66:

Luva de boxe pg.17; tambor pg. 19; sarcófago pg. 21, 22 ou 36; jaula pg. 27; livros pg. 26 ou 33; garrafa pg. 31; roda de carroça pg. 7. Ganhadores: em 1º e 2º Hélio Henrique Winter, Marechal Cândido Rondon (PR) e José Maurício Yoshitake, São Paulo (SP); em 3º Cláudio Cezar Luiz, de Campina Grande do Sul (PR); de 4º a 10º Sérgio Kenji Ayai, de São Paulo (SP), Luiz Antonio Tavares Monteiro, de Juazeiro do Norte (CE), Luciano M. da Silva Oliveira, de João Pessoa (PB), Luís Antônio Medeiros Moliterno, do Rio de Janeiro (RJ), Bruno Gomes Bandeira, de Manaus (AM), Renato Augusto Futigami de Petta, de São Paulo (SP) e Carlos Eduardo Oliveira Cunha, de São Paulo (SP).

DIFÍCIL — GAME CHARADA

As duas figuras ao lado são detalhes de fotos publicadas em duas edições anteriores. Você é capaz de localizar estas fotos? Escreva uma carta dizendo em que edição e página elas estão e concorra aos superprêmios. Fora do envelope escreva Revista Ação Games - GAME CHARADA, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado desta Game Charada será publicado na Ação Games nº 72. Não perca!

PRÊMIOS

1º Lugar - Game Gear
2º Lugar - Acessório Game Genie (Mega ou SNES, a escolher)
3º Lugar - Cartucho surpresa (Mega ou SNES, a escolher)
4º a 10º Lugares - Posters Darkstalkers, bonés e camisetas Ação Games
OBS: 1º a 3º lugares também ganham bonés, camisetas e posters

SONHO MEU...

Será que o Master System um dia terá 16 bits?

JUNIO M. DO NASCIMENTO
Dores do Indaiá, MG

Acho difícil que a Sega pretenda aumentar a capacidade do Master para 16 bits. Afinal, já tem o Mega Drive pra isso, né?

ULTRA 64

Será que a Nintendo vai lançar um adaptador para o SNES rodar carts do Ultra 64?

EMANUEL M. BATISTA
Fortaleza, CE

A Nintendo até agora não deu nenhuma pista se pretende lançar um acessório deste tipo, o que é pouco provável. Vamos ter de esperar para saber, certo?

BART SIMPSON VS. SPACE MUTANTS

Não consigo passar da primeira fase. Pego tudo, faço tudo, e não consigo! Na edição 40 E (Só Dicas) vocês dizem para pegar as combinações certas para cada andar, mas de que andar estão falando?

MARCOS A. SIMõES
São Paulo, SP

Ih, cara, você está perdidão mesmo. Neste game é muito importante ler todos os letreiros e entender bem o objetivo de cada fase. Peça ajuda se o seu inglês não for suficiente para isso, ok? O objetivo da primeira fase é pintar, inutilizar ou esconder todos os objetos roxos. Repare, na parte de baixo da tela, um espaço com a palavra Goal; quando o número de Goals for igual a zero você pode ir até o final da fase para enfrentar o chefe e passar para a frente. As combinações de que você falou são para a última fase.

ACUSAÇÃO

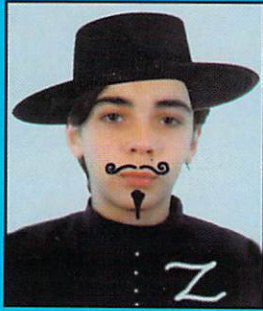
"Os réus Ioiô, Léo e Wagner estão sendo acusados de darem preferência aos paulistanos que têm mais chances de serem premiados no Game Charada"

FÁBIO L. DE JESUS
Salvador (BA)

A defesa pede recurso por falta de provas e acusa a promotoria por ter causado gargalhadas na Redação. Ah! Os pilotos não fazem sorteios. São muito descoordenados para isso, tadinhos...

TRUQUE DAS 1000 FACES

Que coisinha... se fosse filho meu eu socava!! Que história é essa de ficar apontando a pistola por aí? Isso não vai dar certo, hein, Diego? Quem entregou foi o Dennis Galasso Diego (também?) de São Paulo (SP).

Irk!! Não parece que a Fabíola Paola Poscai, de Atibaia (SP), está na frente de um espelho deformante? A sacanagem foi do irmão dela, o Ítalo. Agora agüenta a bronca, garoto!

Ai, ai, ai muchachos! Saca só o cavanhaque de Marcelo S. Moreira, de Porto Alegre (RS). Tem pai que é cego...

Olha o João Neto de Rondonópolis (MT), gente! Como será que ele consege entortar a boca assim?

Que bicho é este, gente? É o Marcelo Santor de Cruz Alta (RS). Quem pediu a maquiagem dele foi o Fernando Santor... humm... vai dar briga em casa.

Este "Sr." é o Rudiney Costa dos Santos, lá de Guaíba (RS). Fala aí, Rudney? Não ficou parecido com seu pai? Ou com sua mãe??? Vixe!

VENDO

Dactar com 2 controles e 28 carts. Danniel Ferreira Gonçalves de Oliveira, R. Siqueira Campos, 809, Campina Grande, PB.

PC 286, IS-30 plus com disquetes e manuais. Glauber Souza Correia, tel.:(061) 562-5596, Brasília, DF.

Sega CD e Mega Drive com 3 carts e 2 CDs. Carlos Eduardo, tel.:(021) 649-1135, Cachoeira de Macacu, RJ.

Cart de Super NES. Thiago Brandão, tel.:(021) 713-0183, Campo Grande, RJ.

COMPRO

Várias edições da Ação Games. Aloysio de França Lopes Filho, tel.:(011) 467-1916, Ferraz de Vasconcelos, SP.

Edição especial de dicas. Gerson Ricardo Freire da Silva, R. João de Castilho Pinto, 133, CEP 08120-390, São Paulo, SP.

Cart Gradius III e Game Genie de Super NES. Said Ahmad Abdallah, tel.:(0412) 267-6648, Curitiba, PR.

TROCO

O cartucho Bubsy de Super NES, por Sonic Wings ou Robocop vs. Terminator. Ou por outro cartucho. Adriano M. ferreira, Travessa Seringais, nº 1, Guaianazes, CEP 08410-000, São Paulo, SP.

Sete carts de Mega Drive por Super NES com 1 controle e 2 carts. Jonathan Reinke, tel.:(0474) 22-5627, Joinville, SC.

Master System II com 2 controles, pistola e 9 carts por Game Boy com carts do meu interesse. Daniel Aires Guimarães, tel.:(011) 962-3519, São Paulo, SP.

LEIA O MANUAL

Tenho algumas dúvidas no game SimCity 2000, para PC. Como alterar o relevo? Como construir casas, prédios, fábricas, lagos, rodovias, ferrovias, parques, highways... Se me responderem, juro que eu debulho este jogo.

ELIZEU A. OLIVEIRA
Curitiba, PR

Só faltou perguntar: como eu ligo o jogo? ô, Eliseu, isso tá no manual. Você realiza estas ações simplesmente usando os ícones disponíveis e verba - dinheiro, money, grana, bufunfa, falou? Com toda sinceridade, se você já empacou antes de começar, nem continue: SimCity 2000 é um game chocante, mas supercomplicado. Comece jogando o SimCity primeira versão, para acostumar-se com o esquema de simuladores de cidades. Só depois encare o 2000.

O belo golpe do Ryu foi desenhado pelo Everton Rondinelly Rocha Veras, de Fortaleza (CE). Aqui é assim, mandou um desenho legal nós publicamos mesmo. E nem precisava de ameaças, viu, Everton?

Ação Games não dá dicas por telefone. Tire suas dúvidas ligando para:
Tec Toy - Master, Mega e Game Gear - (011) 835-8311
Playtronic - Nintendo, SNES e Game Boy - (011) 522-2177

TOP GEAR

Quando termino o campeonato deste jogo para Super NES, tento de todo jeito ir para outros níveis, mas não consigo. Ouvi dizer que preciso de passwords. Vocês me ajudam?

LEITOR FANTASMA
São José dos Pinhais, SP

Ué... mas os níveis não estão na própria tela de seleção do game? Você deve ser meio distraído - tão distraído que esqueceu de colocar seu próprio nome na carta. Bom, fique com as passwords para todas as pistas no nível Pro: FOUR MEG, LEGEND, THE WORLD, LETS RACE, ALCHEMY, A LOOPER, CIASONAL

BRONCA

Gostaria que vocês colocassem mais jogos e dicas do Nintendo 8 bits, poque eu não compro a revista só pra ficar babando com outros consoles.

PAULO ROBERTO LOPES
Jundiaí, SP

Tá certo, Paulo, você tem toda razão pra estar bronqueado. Mas é que durante um bom tempo as lojas e locadoras de games aqui do Brasil ficaram sem trazer novidades do seu Nintendinho. Agora que a Playtronic resolveu lançar o console, os jogos estão pintando novamente. E você não vai mais ficar babando.

FLASHBACK

Estou empacado neste jogo, versão para Mega. No chefe do Alien Planet 2, destruo duas bolas e ele não cai fora.

GUILHERME RADIN
Porto Alegre, RS

Acontece que há mais bolas pra você detonar, Guilherme. A melhor maneira para isso é dar um tiro de cada lado, variando de plataforma. O importante é ser bem rápido.

ROAD RASH 2

É verdade que, quando a gente cai com o adversário, dá pra pegar a moto dele? Não consigo dirigir a Diablo porque ela tem pouca estabilidade. Que outra moto poderia usar? Será que vai pintar o Road Rash 3 para Mega?

THIAGO V. DE FREITAS
São Paulo, SP

Se existe um jeito de pegar a moto do adversário, sinceramente nós não conhecemos. Se você não está se dando bem com a Diablo, a Panda pode ser uma boa opção. Ainda não recebemos qualquer informação sobre uma terceira versão deste jogo, mas se soubermos de algo avisamos, falou?

DICAS ESPERTAS

Está mais do que provado que vocês têm as dicas mais espertas e sempre corretas. Como vocês as descobrem? Por acaso vocês ligam o videogame em um computador que dá todo o serviço? Tenho um Mega e gostaria de ligar um computador nele. Dá pra fazer isso?

VALDEMIR A. PIRES
Sorocaba, SP

Nossas dicas são descobertas pelos próprios pilotos, mandadas por leitores espertos ou aproveitadas das revistas de games americanas e japonesas que compramos. TODAS são testadas. Quem dera fosse possível ligar um computador no videogame e descobrir tudo... aí poderíamos nos livrar destas pragas de pilotos. Brincadeirinha...

MUITO LOUCO

Vocês pediram para imaginar o videogame dos sonhos de cada um, e o meu é assim: um microgame, como se fosse uma pílula, que a gente engole igual a Doril. Haveria uma pílula de SSF2, de Mortal Kombat, de um RPG...

HUGO MELO DE SOUZA
Perus, SP

Invenção mais pirada que as do Doutor Robotnik, hein, Hugo? Com toda esta criatividade, você bem que poderia inventar um jogo. Por quê não tenta?

Este é o Shaw Hacoy, lutador alemão de 1,80 Mts. e 77 kg. Dêem um look na camiseta dele, o nome da equipe em que ele luta: A.M.F. Sabem o que significa esta sigla? Anderson Maschio de Freitas, de Curitiba (PR), o artista que criou Shaw

FRESQUINHA QUE NEM DEDITO.

Todo mundo quer um

DEDITO

Nestlé

Yopa

Prazer irresistível

SHOTS

3DO VAI LANÇAR UM 64 BITS EM 1995

O grupo 3DO não dorme em serviço e se prepara para lançar um novo modelo do seu console, com chip Power PC de 64 Bits. Isso mesmo: trata-se daquele mesmo chip desenvolvido em conjunto por Motorola, IBM e Apple para microcomputadores. O acordo para o lançamento está sendo costurado pelo grupo Matsushita (controlador da Panasonic), junto com Motorola e IBM. No dia 24 de agosto passado, a Panasonic reuniu a imprensa japonesa para dar a notícia: o novo 3DO deverá sair entre julho e dezembro de 1995. Para permitir o upgrade (crescimento) de 32 para 64 Bits, a 3DO está desenvolvendo um novo sistema chamado M2 Acelerator. Segundo a Panasonic, o 3DO 64 poderá movimentar 1 milhão de polígonos por segundo. Já imaginou? A 3DO não informou se os atuais proprietários de um 3DO 32 poderão ou não fazer upgrade para o 64 Bits, mas isso parece pouco provável.

POWER

Para a Sega. Bela sacada a de colocar uma entrada no cart de Sonic & Knuckles, pra debulhar também Sonic 2 e 3.

RESET

Para a Bandai. Mighty Morphin Power Rangers é muito goiaba!

O JOYSTICK DOS SEUS SONHOS

No alto, o controle para o Mega e embaixo o do SNES

Lançados no Japão e Estados Unidos os joysticks dos sonhos dos debulhadores de luta: os controles SG Programpad 6 (para Mega) e SN Programpad (para SNES). Eles trazem na memória os 66 comandos de golpes mortais mais comuns nos games de luta e possibilitam que você grave outras dezenas de novos. E o que é melhor, permite que sejam acionados de forma mais simples.

A engenhoca tem os 9 botões comuns (como no joystick de 6 do Mega), e outros 3, circulares, que são usados para deflagrar os golpes sem as complicadas seqüências do direcional. Além disso, ele traz um visor de cristal no centro, para você visualizar os comandos que vai memorizar ou detonar durante as lutas. Animalesco!

COMEÇA A ONDA DE LANÇAMENTOS NO JAPÃO

Neo Geo CD-ROM, da SNK. Preço muito alto

É como uma onda, que puxa outra. Ao entrarem em setembro, os gamemaníacos japoneses começaram a ver nas vitrines as máquinas que vão fazer nossa cabeça a partir de 1995. O primeiro a sair foi o NEO GEO CD-ROM, que foi para as lojas com o precinho de 500 dólares. Os primeiros lançamentos em CD são Fatal Fury Special, Art of Fighting e World Heroes.

Além dele, já aportou nas prateleiras o primeiro console da Bandai (veja nesta seção) e outros vêm vindo aí. Veja as máquinas que sairão em novembro e lembre-se: os japoneses vão pôr as mãos no Saturno em dezembro, antes do resto do mundo.

NEC PC-FX - Estação de 32 Bits RISC, reproduz CDs de jogos, áudio, vídeo e fotos, funciona como fax e é compatível com teclado Preço: 500 dólares.

SEGA 32-X - Sai simultaneamente nos Estados Unidos. Um acessório que você liga ao Mega Drive para transformá-lo num 32 bits. Aceita cartuchos e, quem tiver Sega CD, rodará CDs. Os jogos serão exclusivos. Mas o conjunto Mega Drive/Sega CD/32-x fica parecendo um prédio. Preço prometido, a confirmar: US$ 150.

PLAYSTATION - A supermáquina 32 bits da Sony também vai para as lojas no início do mês. Sai com pelo menos 10 CDs de jogos e o preço, até o fechamento desta edição, era segredo de Estado. Fala-se em 250 a 300 dólares. Será? A empresa promete 200 CDs no período de um ano, com produtos dirigidos ao mercado adulto (masculino e feminino). E espera vender 1 milhão de unidades só no Japão, até o final deste ano.

VEM AÍ O GAME DE BEAVIS E BUTT-HEAD

A dupla mais aloprada dos desenhos despenca este mês nas prateleiras. Os dois zuados pintam num game de ação da Viacom americana, para SNES, Mega e Game Gear. Beavis e Butt-Head querem ir a um concerto de rock sem pagar e acreditam que sacaneando todo mundo serão convidados especiais. Portanto, são seis fases de sacanagens antes do inesperado final. Conseguirão eles entrar na maciota?

Os alopprados assaltam um varal. Pobre vizinha, as lingeries custam tão caro!

BANDAI LANÇA O PLAYDIA CD-ROM

O PlayDia, da Bandai: visual supercolorido. Mas qual a potência da máquina?

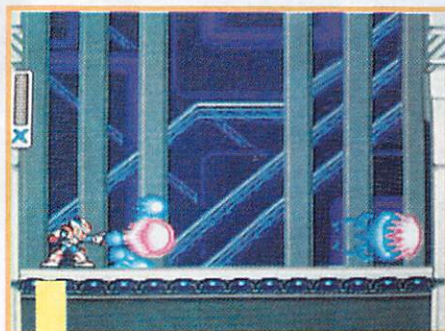
O primeiro console da Bandai chegou às lojas japonesas no dia 23 de setembro passado. Ele é supercolorido e já saiu com preço menor que o anunciado: caiu de 300 para 250 dólares. O console é multimídia e não especializado para games. Mesmo assim, saiu com dois CDs de jogos na praça: Dragon Ball Z e Ultraman Powered. Também foram lançados outros CDS multimídia: Interactive Animation, Interactive Adventure e Libery.

A revista Hippon Super elogiou a nova máquina, mas não deu detalhes técnicos: CPU, velocidade de processamento e outros. Aguarde. Divulgaremos assim que obtivermos essas informações.

Mega Man X2

SNES

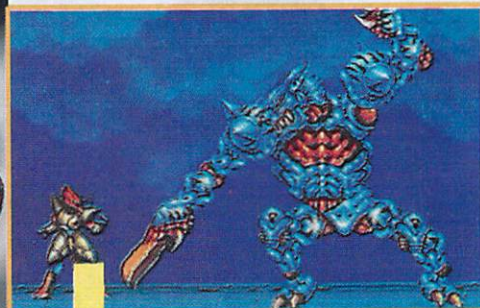
CAPCOM - AÇÃO
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/JAPÃO

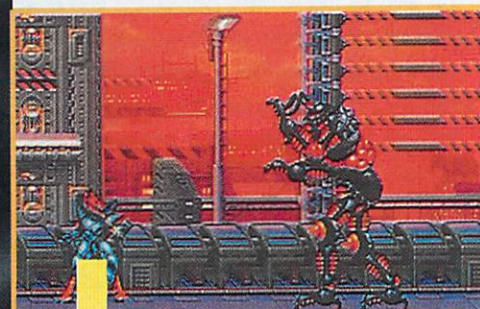
Um dos heróis com maior número de versões já lançadas, Mega Man (ou Rockman) chega em novo cart. Na última versão ele tinha que entrar em cápsulas para se energizar. A tarefa continua, mas ele está mais power-up do que nunca. O herói pode movimentar-se no ar e tem um tiro de rajada dupla simplesmente infernal. Novos e maiores inimigos e, claro, novas e potentíssimas armas recheiam o game que continua com a mesma qualidade de gráficos e som que fizeram sucesso anteriormente. Outro grande destaque vai para a nova armadura do herói, mais clara e modernosa. Para os fãs este é, sem dúvida alguma, imperdível!

Um dos novos tiros de Rockman. Saque também o novo visual do herói

Alien Soldier

MEGA DRIVE

SEGA - AÇÃO
LANÇAMENTO: INDEFINIDO/JAPÃO

O mundo agora é outro: seus habitantes são seres mutantes formados por uma mistura de gens humanos com gens animais. Nosso herói, por exemplo, é meio-homem meio-pássaro. O cenário é incrível: futurista, cheio de aranhas e outras surpresas. Seu arsenal inclui quatro armas potentes e um recurso extra: o movimento ZERO. Com ele sua velocidade de ataque aumenta consideravelmente e surpreende os monstrengos rivais.

Olha o Boss aí! Não se preocupe, ele é grande mas não é dois

Se está sobrando inimigos de tudo quanto é lado, saia correndo para salvar sua pele

Nossa! Quantas latas de inseticida serão necessárias para acabar com esta formigona?

Super Punch-Out

SNES

NINTENDO - LUTA
LANÇAMENTO: NOVEMBRO/EUA

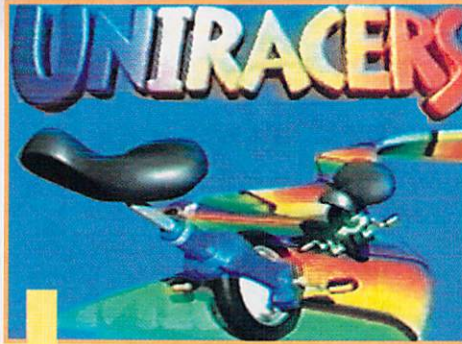
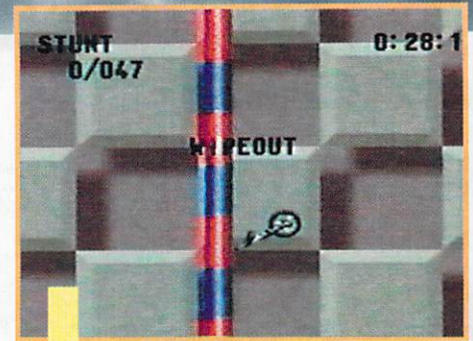
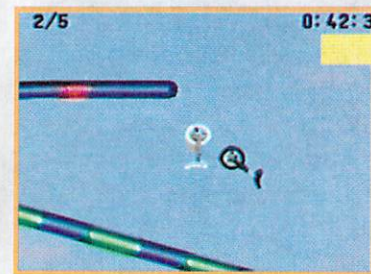
A Nintendo entrou numas de ressuscitar antigos sucessos de seu console de oito bits. Um dos eleitos é Punch-Out (ex-Mike Tyson Punch-Out). Por motivos óbvios, o ex-pugilista, que agora cumpre pena na prisão, não aparece nesta nova versão. O jogo é bastante fiel ao original do Nintendinho. Os lutadores são meio cômicos, cheios de trejeitos e caretas. Gráficos e sons, apesar de terem ganho uma resolução melhor em 16 bits, lembram bastante os do game de 8 bits. Parece que a Nintendo levou o papo da fidelidade tão a sério que não melhorou o jogo onde poderia ter melhorado: maior variedade de golpes e a possibilidade de escolher o lutador (por que não?) fazem falta. Será que o game vai emplacar?

Na versão SNES, o lutador que você controla é quase transparente. Isso para ver melhor os movimentos do adversário

Uniracers

SNES

NINTENDO - AÇÃO
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/EUA

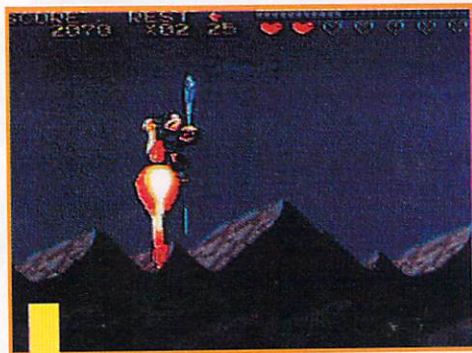
Numa época em que os fabricantes de jogos parecem ter esgotado idéias para novos jogos, Uniracers é um sopro de criatividade. Saca aqueles monociclos de equilibrista de circo? São os "veículos" que você vai controlar neste jogo, correndo alucinadamente em pistas muito loucas. Os traçados são cheios de subidas, descidas e interrupções, obrigando os uniracers a saltos incríveis. E, durante estes saltos, ganha mais pontos quem conseguir fazer manobras radicais: saltos mortais, parafusos, piruetas diversas. E aí, não é diferente? Uma corrida nunca é igual a outra, pois há infinitos modos para percorrer um único circuito. Além disso, são vários circuitos, onde pode-se correr sozinho ou em dupla. Para embalar suas manobras radicais, um sonzaço classe A. Não deixe escapar este jogo: ele é do tipo que vicia.

Os uniracers são incrivelmente rápidos e ágeis. Seu desafio é descobrir manobras radicais pra eles

Os gráficos são tridimensionais e muito bonitos. O som rola no maior pique

Há várias pistas para você escolher e mil maneiras para percorrê-las

Rocket Knight Adventures 2

MEGA DRIVE

KONAMI - AVENTURA
LANÇAMENTO: OUTUBRO/EUA

O novo game do poderoso gambá Sparkster está chegando! Desta vez, nosso amigo luta para evitar que o maligno Guedal domine a Terra. Acione seu super jato e viaje através de rodovias, ruínas antigas e até mesmo por sobre a espuma flutuante dos oceanos. Uau! dá para imaginar que cenários vamos encontrar nesta aventura.

Sparkster já havia conquistado um montão de fãs no cart anterior. Agora, a galera deve aumentar: a jogabilidade continua excelente e seu visual ficou ainda mais caprichado. A dúvida fica por conta de seus inimigos: será que aquele monte de porcos ataca novamente?

Sparkster, seu superfoguete e sua espada em busca de paz

Civilization

SNES

MICROPOSE - ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO: NOVEMBRO/EUA

Iupii! É sempre bom quando um game de sucesso chega para outros sistemas, principalmente se é para o que temos em casa, né? Civilization arrepiou no PC e acabou conquistando muitos fãs. Agora está chegando ao SNES. Demais!

Para quem não conhece: você está há 4.000 anos antes de Cristo em uma terra que é nada! Agora são três opções para progredir. Construir um império e destruir o resto do mundo, ser o primeiro a construir uma base espacial e ser bem sucedido na galáxia Alpha Centauri, ou ainda sobreviver até os dias atuais (ou seja, quase 6.000 anos) conseguindo superar outros inimigos em missões parecidas com a sua. Loucura, não?

Para que tudo isso aconteça, você controla todos os sistemas, definindo onde estarão casas, prédios, lavouras, indústrias, escolas, estradas, ferrovias e muito mais. Suas civilizações irão se desenvolver dependendo daquilo que você planejou e decidiu. O poder é seu e cabe a você administrá-lo para que tudo dê certo. O game é muito legal e só tem um defeito: quem começa, não consegue mais parar de jogar. Experimente!

Com seu continente protegido, desenvolva embarcações marítimas para explorar outros continentes

Viewpoint

MEGA DRIVE

AMERICAN SAMMY - ESPACIAL
LANÇAMENTO: NOVEMBRO/EUA

Finalmente! Depois de um muito esperar, um dos clássicos dos arcades - e que poucos tiveram a chance de curtir no Neo Geo - sai para o Mega. Viewpoint tem todos os ingredientes que encantavam os gamemaníacos da 2ª geração, como visão em perspectiva - lembra do Zaxxon, do Atari? - tiros, bombas, inimigos muito estranhos e aquele detalhe que até hoje ninguém explicou: você encara um batalhão sozinho! Que exército é este que não arruma um parceiro para te ajudar, né? A diferença deste game para a versão do arcade está nos gráficos. Mas é só. Nem se discute: é um clássico e tem que ser jogado!

Este é o Boss do Level 1. Os chefes são quase todos geringonças estranhas como esta

No Level 2 sua nave voa sobre um rio metálico e verde. Para terminá-la você encara um par de tartarugas nada lentas

Trax™
© STUDIO 305
EDUARDO GRIÃO

The Jungle Book

MEGA

Pule de fase - Nos momentos em que você estiver enrolado, use esta seqüência babinha para pular de fase. **Basta apertar Start para pausar o game e fazer B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A.** Você vai ouvir Mogli dizendo Yeah! e pulará para o estágio seguinte.

Tempo extra - Esta seqüência é pra você descolar mais dez segundos para terminar a fase. **Em qualquer momento, aperte Start para pausar e entre com A, B, B, A, A, B, B, A.** Detalhe: você pode usar o truque quantas vezes quiser - o que, na verdade, significa esticar o tempo da fase à vontade. Não é legal?

Recarregue energias - Pensa que acabou a moleza neste game? Que nada. Aí vai uma dica maneira pra você recarregar as energias sempre que precisar. **Em qualquer momento do jogo, aperte Start para pausar e entre com a seqüência ↑ , ↑ , ↓ , ↓ , ← , → , ← , → , B, A.** Mogli vai falar Yeah! e, como por milagre, a barra de energia dele volta ao máximo. E pra tornar tudo simplesmente perfeito, o estoque de frutas, pedras e máscaras vai ficar cheinho. O que também significa, aliás, que você ganhará invencibilidade por 99 segundos. Que covardia, heim?

Anti-dica - Mas se você é daqueles jogadores que, em vez de tomar mel prefere chupar a abelha, aí vai uma anti-dica para ir direto à última fase com apenas uma vidinha. Inicie o game e, em seguida, aperte Start para pausar. **Entre com a seqüência de comandos A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.** Agora, veja o que é bom pra tosse.

Fire Power 2000

SNES

Pule de fase - É um truquinho enrolado, mas com ele você pula para a fase seguinte na maior. Pause o jogo e entre com as seqüências abaixo para cada estágio:

Fase 1 - R, L, R, R, L, L, R, L, R, R, L, L
Fase 2 - R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R, R
Fase 3 - L, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, R, R, L
Fase 4 - R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L
Fase 5 - R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L, L

Pac Attack

SNES

Passwords - Experimente estas senhas para conhecer níveis elevados do game. Mas cuidado, porque nestas etapas o jogo é muito fominha. Anote:

Fase 90 - BTF
Fase 91 - NSM
Fase 92 - QYZ
Fase 93 - KTT
Fase 94 - FGS
Fase 95 - RRC
Fase 96 - YLM
Fase 97 - PNN
Fase 98 - SPR
Fase 99 - CHB
Fase 100 - LST
Final - JFK

Jurassic Park

SNES

Tudo - Até que enfim pintou um maluco capaz de realizar a façanha de terminar este game. Para quem estava desesperado no meio de ovos e cartões, aí vai o roteiro enviado por Ataemerson J. Rubiati, de São José do Rio Preto (SP).

Localização dos cartões (ID Cards):

Ellen - no Boat sub level 3. Usar no Visitor Center - sub level
Denis - no Beach - ground level. Usar no Visitor Center - floor 1
Hamond - no Visitor Center - roof level. Usar no Visitor Center - ground level
Alan - no Visitor Center - ground level. Usar no Raptor - sub level 2
Robert - no Raptor - sub level 1. Usar no Nort - ground level
Ian - no Raptor - open level. Usar no Nebular - sub level
Donald - no Nebular - sub level. Usar no Beach - ground level
Ray - no Beach - sub level. Usar no Boat - sub level 2
Wu - no Boat - sub level 1 (sala escura). Usar no Visitor Center - floor 1

O que você encontra nas fases

Raptor - Battery no ground level 1. No sub level 2 há uma passagem secreta para o Visitor Center
Visitor Center - Battery no ground level
Nort - Nerve gas no sub level 2 e battery no ground level
Beach - Battery no sub level
Nebular - Battery no ground level
Boat - Battery no ground level

JURASSIC PARK
MEGA

Todas as armas - Esta é uma dica sensacional, exclusiva da Ação Games: começar o game com todas as armas e em generosa quantidade. **Basta usar a password WAGNER93** e você já inicia o game com 8 choques, 20 dardos tranqüilizantes fracos, 16 dardos tranqüilizantes fortes, 52 mísseis vermelhos, 56 bombas de gás tranqüilizante, 56 bombas de cegueira temporária e 40 explosivos. Tá bom assim?

SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS
SNES

Itens dentro do ringue - Apelação total! Com esta dica, você pode levar garrafas, mesas, cofres... enfim, toda aquela tranqueirada para dentro do ringue. Agora as lutas vão ficar muito mais interessantes.

Faça o seguinte: apanhe um item fora do ringue, carregue-o para o lado esquerdo do tablado e pule. No meio do pulo, aperte o botão de ataque e pronto: o objeto irá para dentro do ringue. Agora vamos ver quem vai te encarar com um cofre nas mãos!

REBEL ASSAULT
SEGA CD

Passwords - Aí vai uma ajudinha bem simples para a galera, enviada por Adriano de Oliveira, de Jundiaí (SP): simplesmente, todas as passwords do game até o final. O garoto é fera ou não é? Aproveite a deixa.

Fase 2 - BOTHAN
Fase 3 - HERGLIC
Fase 4 - LEENI
Fase 5 - THRAWN
Fase 6 - LWYLL
Fase 7 - MAZZIC
Fase 8- JULPA
Fase 9 - MORRT
Fase 10 - MUFTAK
Fase 11 - RASKAR
Fase 12 - JHOFF
Fase 13 - ITHOR
Fase 14 - UMWAK
Fase 15 - ORLOK
Fase 16 - NKLLON

Fatais secretos - Depois que Mortal Kombat lançou a moda, os jogos de luta não se atrevem a sair sem golpes fatais. Estes aqui foram descobertos pelo leitor André L. Francisco, que manja tudo de games. Você vai ver personagens virando caveira, explodindo, derretendo... aquelas coisinhas meigas. Para que dê certo, **você tem que lutar com dois personagens iguais (mas pode ser em qualquer tela). Desça a porrada e, quando faltar apenas um tequinho de energia para detonar o desafiante no terceiro round, chegue pertinho, aplique o golpe indicado para cada personagem** e divirta-se. A dica funciona exatamente da mesma maneira tanto para a versão de Mega quanto para a de Super NES.

Billy (Soco Forte) e Jimmy (Chute Forte) transformam o oponente em caveira

Com o fatal de Sickle, o adversário afunda no chão. Use Chute Médio

Para Jawbraker, aperte Soco Forte para um fatal quebra-dentes

O fatal de Icepick quebra o adversário. Com o personagem abaixado, use Soco Médio

Bones tem um fatal que desmonta o oponente. Aperte Soco médio

T.Happy simplesmente explode suas vítimas. O comando é Chute Fraco

O fatal de Sekka é com Soco Médio: personagem desaparece e só fica a roupa

Usando Chute Médio para o fatal de Blade você derrete o oponente

Faça o adversário de Countdown virar robô apertando Soco Fraco

SNES

Baciada de truques - Estes só funcionam para SNES, falou? Execute as seqüências abaixo na tela de opções:

Controlar Shadow Master ou Dominique - **L, R, ↑, L, L, ↓, R, R**

Seis pontos extras de atributo (para distribuir entre força, resistência e especiais) - **→, ↓, ↓, ←, ↑, →, L, R, L, R, L, R.**

Nove Continues - ←, →, ←, →, L, L, R, R, R

Personagens não ficam tontos - ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, R, R, L

SUPER STREET FIGHTER 2

MEGA

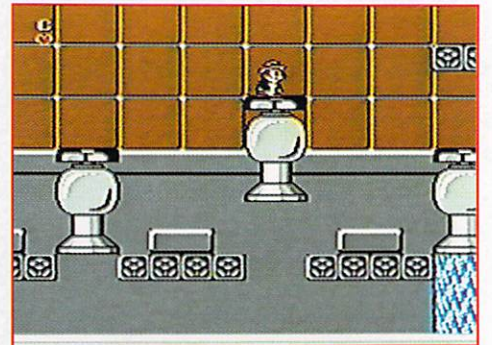
Oito personagens iguais - Ôba! No Mega também dá pra formar Group Battle com oito personagens iguais. Primeiro você deve selecionar a opção Group na tela de apresentação. Depois, na tela Battle Mode Select, entre com a seqüência A, B, A, B, A, B, B, A. Se você tiver feito tudo direitinho, ouvirá a risada do Vega. Selecione a opção para grupo de oito lutadores e depois é só escolher seu personagem predileto. E fight!

ALTERED BEAST

MASTER

Cinco vidas - Se você está precisando de um empurrãozinho neste game, aí vai: **na tela de apresentação, aperte juntos os botões 1, 2 e ↖** e você fatura cinco vidas

CHIP AND DALE RESCUE RANGERS

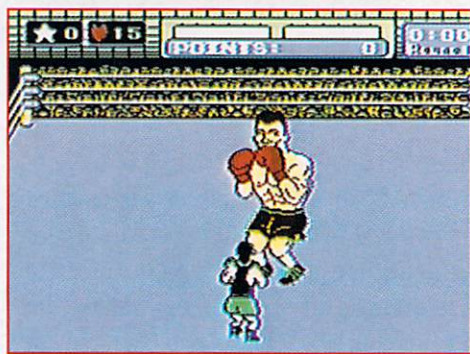
NES

A primeira aventura do Tico e Teco para o Nintendinho também está sendo lançada no Brasil. Boa hora para uma diquinha esperta.

Pare as torneiras - Saca as torneiras abertas da fase B? Para parar com o aguaceiro, basta pular três vezes em cima delas. E passar sossegado.

Punch Out

NES

Muitas pessoas conhecem este game com o nome de Mike Tyson's Punch Out. Mas como o boxeador pisou no tomate e foi para a cadeia, o nome dele foi retirado do cartucho. Agora, o jogo está sendo lançado pela Playtronic no Brasil.

Passwords - Se você está debulhando este game, fique com umas passwords espertas:

Iniciar no Major Circuit - 005 737 5423

Iniciar no World Circuit - 777 807 3454

Iniciar no Another World Circuit - 135 792 4680. Em vez de dar Start depois de digitar a password, aperte A, B e Select juntos

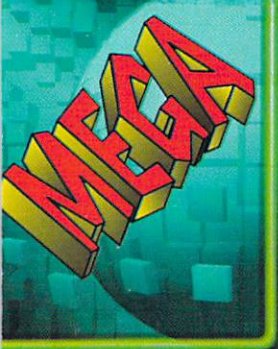
Lutar direto com Macho Man - 940 861 8538

Lutar direto com Mr. Dream - 007 373 5963. O último desafiante está mais para pesadelo do que para sonho! Se você conseguir derrotá-lo mande correndo a dica para nós.

Super Mario Bros.

NES

Vamos lembrar os velhos tempos com a primeira aventura solo do encanador bigodudo.

Continue - Acabaram suas vidas? Não se preocupe: na tela do Game Over, **aperte simultaneamente A e Start** e você ganha um Continue.

SONIC & KNUCKLES
Sega

Ação - 1 jogador
18 Mega
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O cartucho tem um formato inovador e é uma excelente pedida para os fãs da série.

COMANDOS

A, B ou C - Pular

Segurando qualquer botão, Knuckles gruda na parede. Quando solta, ele começa a escalar

Para planar, aperte qualquer botão de pulo quando Knuckles estiver no alto

Agarre-se na poltrona pois desta vez a Sega pegou pesado. Depois de muito mistério, Sonic & Knuckles chega finalmente às lojas. O jogo traz novidades revolucionárias como a compatibilidade com os carts de Sonic 2 e 3. Além disso, Knuckles tem habilidades especiais como escalar e atravessar paredes e planar no ar. Some a isto a tradicional qualidade gráfica e sonora dos jogos de Sonic. Arrasadoramente obrigatório!

INOVAÇÃO REVOLUCIONÁRIA

A novidade mais sensacional do game é a sua compatibilidade com os Sonic 2 e 3. A parte de cima do novo cartucho traz uma entrada para conectar as versões anteriores e você pode comandar Knuckles nos jogos antigos. Com as habilidades especiais do novo herói dá para descobrir novas áreas e passagens. Só para ter uma idéia, se você conecta Sonic & Knuckles com Sonic 3, fica com um cartucho com um potencial de memória muito maior e com a bateria de Sonic 3 para salvar sua partida. Esta aliás, é uma grande mancada da nova versão: ela não traz bateria. Toda esta inovação é possível graças à tecnologia Lock-On que promete revolucionar o mercado de games. É esperar para ver.

Agora você ganha novo impulso para jogar Sonic 2

Até a tela de apresentação de Sonic 3 ficou diferente com a inclusão de Knuckles. Beleza!

ASTRO ASCENDENTE

A primeira aparição de Knuckles foi em Sonic 3, onde atormentava o famoso porco-espinho por causa de uma lavagem cerebral feita por Robotnik. Neste game, ele ganhou a honra de estrelar com o garoto propaganda da Sega. Knuckles é um eqüidna, um bichinho bem esquisito originário da Oceania. Os eqüidnas tem uma pele lustrosa, focinho fino e uma língua pegajosa para capturar insetos. Apesar de mamíferos, os eqüidnas colocam ovos. Estranho não? Com movimentos diferentes e uma velocidade sônica, Knuckles tem tudo para emplacar.

Subir paredes com Knuckles é o maior barato!

A planada no ar é muito útil em vários momentos do game

Sonic & Knuckles foi lançado dia 18 de outubro em todo o mundo, inclusive no Brasil. A promoção incluiu a final de um campeonato mundial, nos Estados Unidos

FASES DE BÔNUS

Para jogá-las é necessário ter o mínimo de 20 argolas. As entradas ficam nos marcadores de telas.

Aqui o lance é pegar argolas e entrar na máquina do sorteio estilo caça-níqueis. A palavra GOAL indica a saída da tela. Tente ficar o maior tempo possível, para ganhar muitas argolas, vidas extras e Continues

Nesta famosa tela, o lance é pegar as bolas azuis e evitar as vermelhas. Se tudo der certo, você descola uma esmeralda

O lance aqui é dureza. Tente subir para pegar os itens dos computadores, que estão dentro de pequenas pérolas

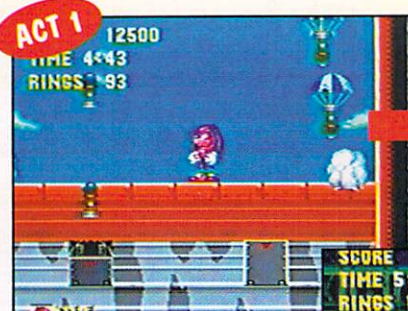
ESQUEMA CONSAGRADO

Sonic & Knuckles segue o esquema que consagrou a série. As fases são longas e cheias de desafios. Os loopings estão cada vez mais ousados e, como sempre, você enfrenta as armadilhas de Robotnik. Como em Sonic 3, os itens ficam em computadores com um símbolo. A argola grande dá 10 argolinhas, a carinha do personagem vale uma vida, as estrelinhas dão invencibilidade temporária, o raio protege de tiros e atrai argolas, a chaminha te protege do fogo e a cara do Robotnik mata imediatamente. O jogo tem vários finais diferentes: tudo depende do personagem escolhido e das esmeraldas recuperadas.

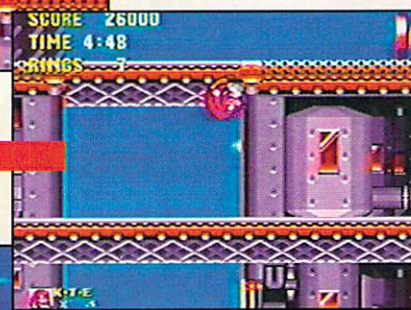
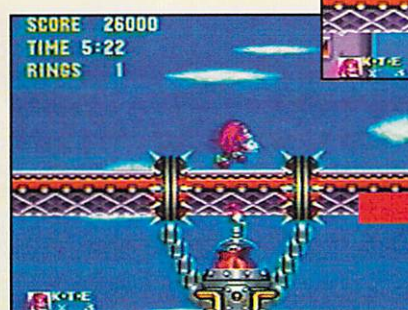
THE MUSHROOM HILL

Desvie dos tocos de madeira que este chefe joga em você. Bata nele 6 vezes

Destrua este laser que Robotnik vai aparecer e você vai sair atrás dele. Tome cuidado com as pedras pontudas e com a chama do foguete

FLYING BATTERY

Desvie das bombas que caem pois elas vão formar um buraco no piso. Depois disso, entre e explore

Fique em cima da cabeça do chefe. Quando os olhos piscarem, saia que ele baterá nele mesmo

Neste momento, apenas fique esperto com o laser. Você não precisa enfrentar este robô, ele se destrói sozinho

O chão está subindo, tome cuidado para não se posicionar mal e ser esmagado. Olho vivo!

Detonar este chefe é bem fácil. Desvie do fogo e acerte-o bem no meio

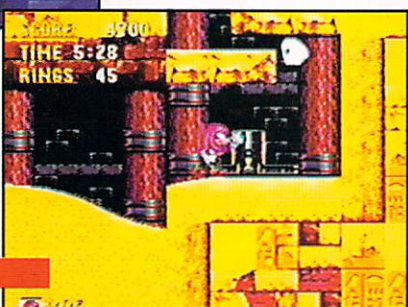
SANDOPOLIS

ACT 1

Empurre o bloco amarelo e depois use-o como plataforma

Chefe de pedra. Fique à direita e detone-o quando surgir sua cabeça

ACT 2

Conforme o jogo avança, o ambiente vai ficando escuro e os fantasmas maiores e mais perigosos. Acenda a luz puxando a barrinha do interruptor

Estes barris sobre trilhos sempre abrem passagens. Empurre-os

Neste momento, só empurrar o barril não adianta pois ele volta rápido. Empurre um bloco amarelo para ajudar a segurar o barril

Chefe robô. Pule em cima do pé e depois acerte sua cabeça

LAVA REEF

ACT 1

Primeiro acerte os tentáculos deste chefe esquisito. Depois desvie das bolinhas que ela joga e das patadas.

ACT 2

A proteção de fogo quebra o maior galho! Você só a perde quando algum inimigo lhe acerta

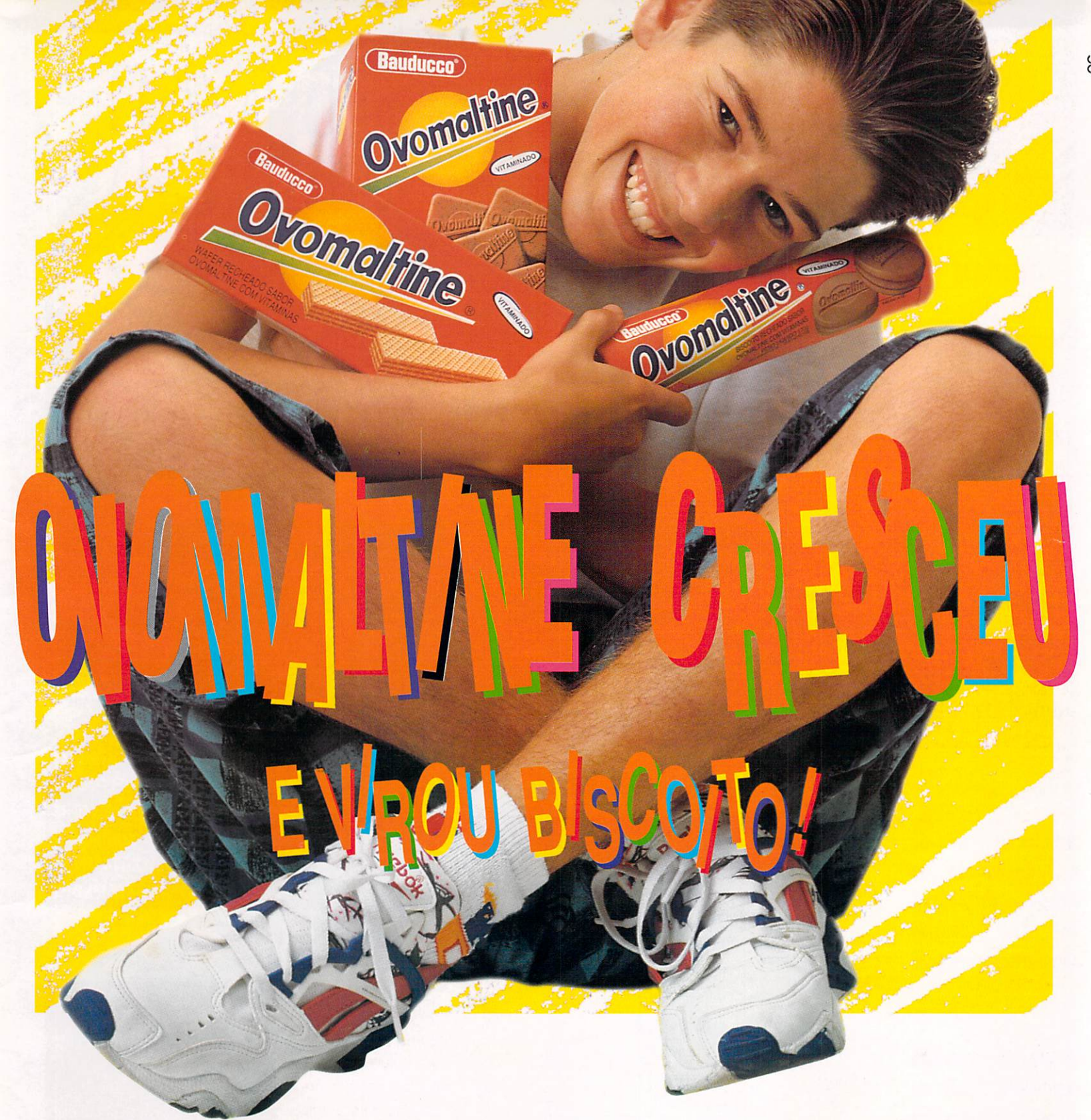
HIDDEN PALACE

Esta é uma das fases exclusivas de Knuckles. Sonic não tem acesso à ela. Aproveite!

SKY SANCTUARY

O jogo está acabando e você vai enfrentar o Robôsonic. Acerte-o 8 vezes quando ele parar num canto

Depois que é detonado, o Robôsonic fica dourado e se recarrega numa pedra verde. Bata antes dele pular na pedra, mas não bata quando ele estiver dourado

Fim de jogo e nosso herói vai embora no aviãozinho. Bye bye e até a próxima!

OVOMALTINE CRESCEU

E VIROU BISCOITO!

Conheça a nova família OVOMALTINE. São biscoitos wafer, recheados e clássicos, crocantes e gostosos como você nunca provou antes. Ou melhor, já provou, mas de outro jeito, com aqueles flocos crocantes... Humm...Corra pra pegar os seus!

BISCOITOS

QUALIDADE

Bauducco

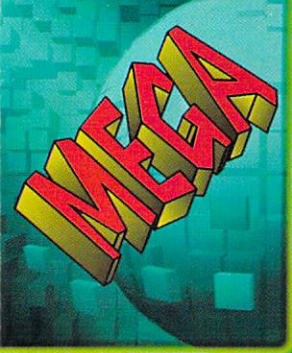
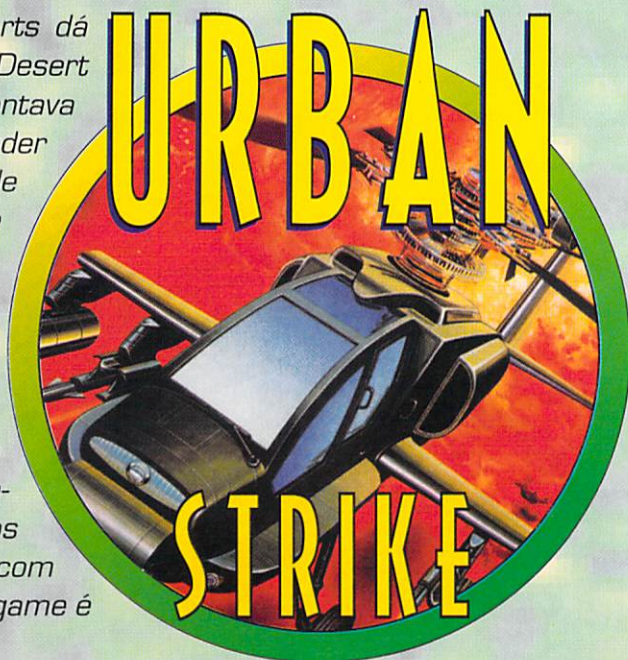
URBAN STRIKE

Guerra? Só de mentira! A Electronic Arts dá seqüência à saga Strike. Pra relembrar, Desert Strike surgiu na época da Guerra do Golfo e contava a história de um ditador que usava seu poder militar para manobras terroristas. Já em Jungle Strike, o filho do vilão da primeira versão se une a um poderoso cartel de drogas e quer dominar os EUA. As duas versões são ótimas e com gráficos animais. Em Urban Strike, você é um agente e deve desmantelar uma operação de alta traição no governo dos States. A conspiração é comandada por um tal de Malone, que tem um superlaser preparado pra destruir parte do mundo. Os gráficos estão melhores que as outras versões, com lances mais realistas e desafio crescente. O game é do balacobaco. Não deixe de curtir!

URBAN STRIKE
Electronic Arts
Ação/Estratégia
1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

As mensagens aparecem muito depressa e quase não há tempo para ler as dicas. É preciso sacar bem de inglês

★ **Entre uma missão e outra, cheque sua situação e dê "passeios" para encontrar combustível e munição**

★ **Reponha sempre combustível (barris), proteção (armour, em caixas brancas) e munição (caixotes)**

★ **Ligue-se: sempre que usar o helicóptero de resgate, é preciso trocar de nave e pousar na letra H para terminar a missão**

AS CAMPANHAS

O sucesso depende de você fazer as campanhas na ordem em que aparecem. Cada campanha traz em média seis missões e você tem apenas três vidas em cada. Se perder sua última vida antes de concluir as missões, volta ao início. Jogo duro, né? Os objetivos mudam em cada missão, mas o esquema é parecido: destruir inimigos, atingir um alvo e resgatar civis ou reféns de seu próprio grupo (os MIAS, pilotos que foram capturados).

ARMAS E VEÍCULOS

São dois helicópteros a seu dispor: o Mohican, que você usa a maior parte do tempo, e o Blackhawke, que serve apenas para resgate de mais de seis pessoas. Depois de resgatar os reféns e os levar à base, é preciso trocar de nave. Pegue outro helicóptero ou o tanque (Ground Assault Vehicle). Algumas missões você faz na sola mesmo. Observe na tabelinha abaixo as armas de que você dispõe com cada veículo

Mohican

Botão A	Hellfire missile
Botão B	Hydra Rocket
Botão C	Chain Gun

Blackhawke

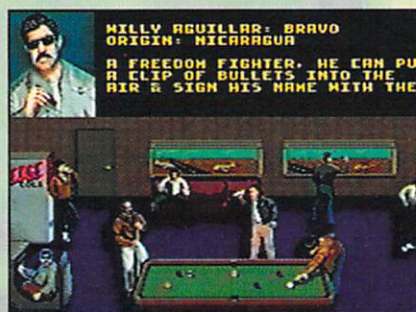
A ou C	Chain Gun
B	Hydra Rocket

Tanque

B	Hydra Rocket
C	Chain Gun

A pé

B	Hydra Rocket
C	MX9

O botão Y gira 360 graus e o X joga a carga no chão

Co-pilotos. Alguns estão presos pelos inimigos. Escolha o mais habilidoso. Vários já eram de Jungle Strike

Mostramos o jogo até a Campanha 4. Mas damos todos os passwords.		
	Campanha 2	CDP7VTSHJ4Y
	Campanha 3	9LJFLP7C6JF
	Campanha 4	NBMFY9LMCHF
	Campanha 5	L63XHBR4LDW
	Campanha 6	G3XG74FGVXD
	Campanha 7	W7TK96MKDPV

AS TELAS

Primeira tela de jogo. Aperte A para ver a campanha ou password; com B você escolhe o seu co-piloto e C abre o Options, com configuração de joystick para 3 ou 6 botões.

Já na campanha, aperte Start para acionar a tela com seu menu de tarefas e qualificações. À esquerda, verifique combustível, vidas, tempo e resistência. Embaixo você tem o número de mísseis, foguetes e metralhadora. Aperte o A e veja os nomes das missões. O B explica seus alvos e o C mostra um status de seu desempenho

Visitor Center. O lance é destruir radares

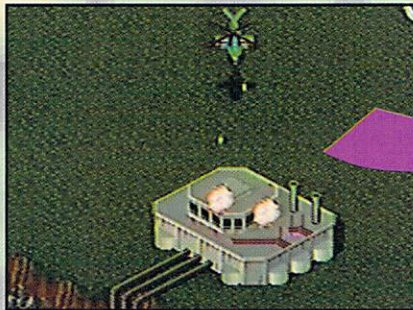
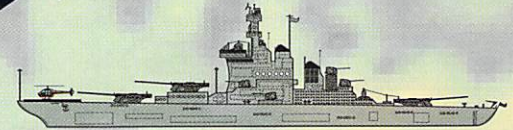
Telescope. Destrua dois caminhões, vá até a balsa e deposite a carga

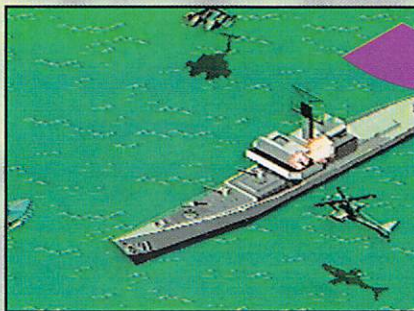
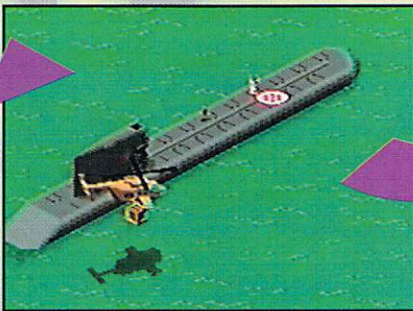
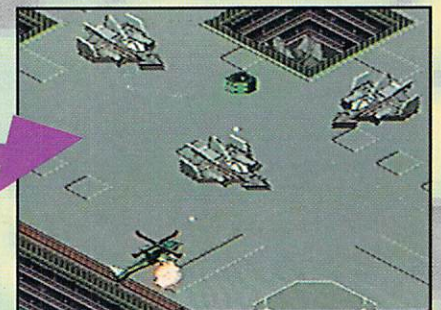
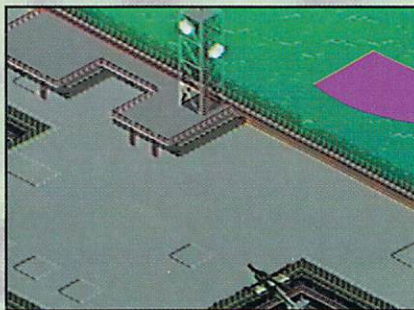
Stealth Ships. Destrua os submarinos

Green Barets. Pegue o tonel de água e apague o fogo. Troque de helicóptero para resgatar os reféns

Enemy Bridge - Detone a ponte para o inimigo não atacar sua base

Plastic Surgeon - Regate o médico

CAMPANHA 2
BAJA OIL RIGS

Radar Station - Não tenha pena do radar: destruir é a palavra

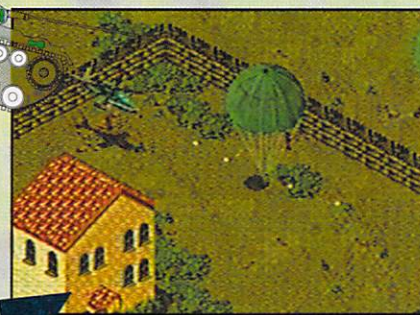
Small Oil. A sua base de combustível foi invadida. Detone as guaritas

Destroyer. Afunde o navio com cuidado: vêm ataques inimigos por todos os lados

Russian Sub. Troque de helicóptero e faça o resgate. Pegue uma caixa no barco próximo ao navio e coloque-a caixa no local indicado

Jet Fighters. Destrua a base dos aviões

Main Oil. Ataque as pontas da base, o radar e, depois de derrubar a torre, aparecerá uma portinha. Entre!

Ao ver a danada, aperte o A. Você vai ter 120 segundos para sair do lugar

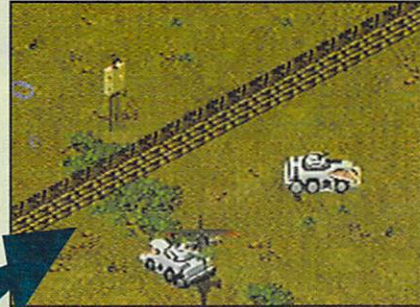
Dentro da base vão rolar mais quatro pequenas missões. Na última, salve o agente que está amarrado e desative a bomba

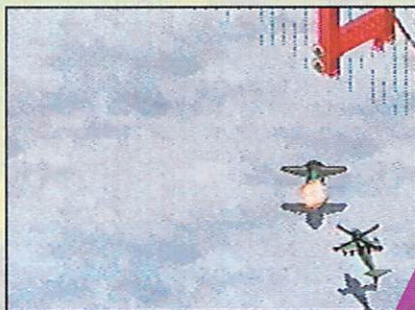
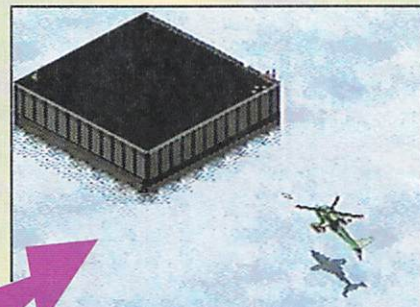
CAMPANHA 3
MÉXICO

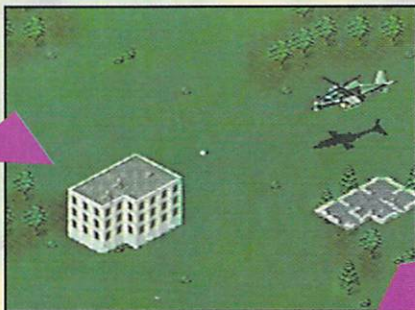
Scout Team. Atire nas casas e pegue itens escondidos

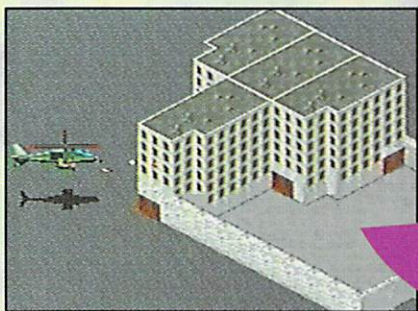
Enemy Camp. Tanques são difíceis de derrotar. Dentro de algumas casas há metralhadoras

Contractors. A invasão veio do céu. Resgate os camponeses, uns carinhas de azul

Factory. Atire na guarita e na casinha. Pegue a bomba e coloque na frente do prédio principal

Gav Plans. Destrua as duas bases geométricas e pegue os papéis. Na segunda casa, pegue primeiro o cara e depois os papéis

Gavs. Dispare nessa placa. Vai aparecer uma tela nova. Então, aperte C para mudar para o tanque. Atire nos outros tanques

CAMPANHA 4
SAN FRANCISCO

Gate BayBridge. Destrua as bombas na ponte depois de atacar os aviões

Camp HQ West. Os prédios são o alvo e estão protegidos pelo nevoeiro

Army Base. Destrua todas as casinhas e aproveite a vida extra: são poucas no game

Micro Labs. Os laboratórios escondem canhões

Home Base. Livre sua base, que foi tomada pelos inimigos

Alcatraz. Sobrevoe o mar e, em Alcatraz, atire em torres e radares. Entre na prisão

Mais quatro missões aparecem dentro da prisão. A primeira é destruir todos os sensores. Fuce bem atrás de munição e proteção pois há muitos guardas no pedaço. Seu objetivo final é salvar um MIA

Depois das campanhas New York e Las Vegas, você vai ter de encontrar o esconderijo de Malone, no subterrâneo do cassino, e destruir o superlaser. Não vai ser mole não

SPIDER-MAN VENOM MAXIMUM CARNAGE
Acclaim/LJN
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

É o melhor game do Homem-Aranha já lançado para SNES. E pronto!

COMANDOS

A pressionado	Escudo de teias
A rapidamente	Joga teia
B	Pulo
B e Y	Golpe especial (gasta energia)
B e ↑	Gruda na parede
X	Joga teia no teto para se dependurar
Y	Soco
Y e depois B	Chute
Ombrada	→ → + Y
Voadora	No alto, →, B, Y

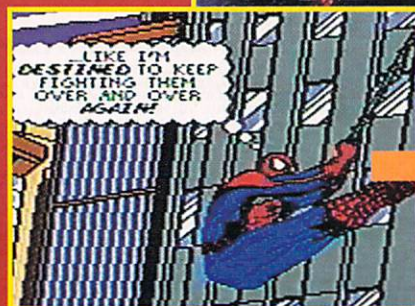
Prepare-se para subir pelas paredes com o mais novo cart do Homem-Aranha. Desta vez ele junta forças com seu velho inimigo, Venom, para enfrentar o pior de todos os seres, Carnage. O clima do jogo é típico das HQs, com direito a muitas animações entre as fases e até aparições de outros personagens Marvel, como o Capitão América ou Black Cat. Os gráficos ficaram ótimos e a trilha sonora vai pelo mesmo caminho: foi feita pelos americanos pirados da banda Green Jelly. Até a cor do cartucho é diferente: vermelha. Jogaço!

PÂNICO EM NOVA YORK

A sociedade respirou aliviada quando o terrível Cletus Kasady foi enjaulado em Ravencroft, uma prisão de segurança máxima. O que ninguém sabia é que a força alien que habita o corpo de Cletus estava viva e com sede de destruição. Em outras palavras: Carnage vive! O vilão conta com a ajuda de criminosos como Shriek, Doppelganger, Demoglobin, Carrion e outros. Diante da iminência do caos, Homem-Aranha e Venom resolvem esquecer as diferenças e juntar forças para enfrentar o inimigo comum.

ARANHA OU VENOM

Você começa o jogo como o Homem-Aranha, mas em várias oportunidades terá de optar entre ele e Venom. Os comandos e poderes de ambos são idênticos, mas Venom é um pouco mais forte. Os corações pequenos completam um quarto da sua energia e os grandes repõem tudo. As vidas extras são representadas por esferas com o símbolo de aranha vermelha (Homem-Aranha) e azul (Venom). As esferas com uma exclamação são Continues extras. Fuce bastante para encontrá-los pois você começa com 3 vidas e apenas 1 Continue.

As lutas são cheias de expressões como POK. Mais HQ impossível!

Sempre rolam animações entre as fases. Relaxe e...leia! Assim você treina o seu inglês e fica por dentro da história

Em alguns momentos pinta a chance de escolher entre Homem-Aranha e Venom

Cuide da retaguarda. Se for cercado dê um Double Smash: jogue a teia num inimigo e o Aranha joga-o em cima de outro

AJUDA HERÓICA

Maximum Carnage tem um desafio cabuloso e você vai ter que usar toda a sua perícia para chegar ao final. A dificuldade vai crescendo conforme o jogo avança e os inimigos começam a atacá-lo por todos os lados. Para o seu auxílio, os criadores do game reservaram uma bela ajuda de outros personagens Marvel. Basta pegar as carinhas que estão espalhadas pelos cenários. Depois é só selecionar o personagem com o botão L e apertar o R para o herói pintar na tela. As aparições são rápidas e você não controla o amigo, mas quebram um galhão na hora do sufoco. Elas vêm acompanhadas por uma musiquinha diferente para cada um e você escolhe entre 10 personagens.

Olha o Capitão América dando uma força com seu lendário escudo

As duas primeiras chefes. Bata primeiro em Dana, a morena. Depois detone a loira gelada

Aqui, o lance é escalar as paredes e seguir as setas

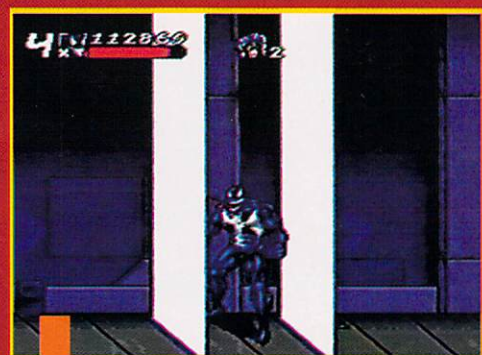
Doppelganger é pentelhíssimo. Não se impressione com seus braços e encha o cara de porradas

Suba aqui, junto desses vitrais, para descolar um Continue espertíssimo

Coley é um chefe generoso. Quando ele morre, você ganha uma vida extra. Aproveite!

Elmo e Ron são os chefes. Não deixe que o cerquem ou pulem sobre sua cabeça, senão bau bau!

Cuidado: os chefes com guarda-chuvas acertam de longe. Espere o momento para contra-atacar

No começo da fase The Deep, a seta indica caminho à esquerda. Mas à direita há uma vida extra

Fique ligado nos campos de força que acendem e apagam. Passe com bastante atenção

Para detonar Muzzoid, grude na parede e, quando ele bater no chão, você cairá. Bata duas vezes e suba de novo. Não tem erro

Finalmente Carnage. Use toda a sua perícia e boa sorte!

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS
Bandai
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●○○
SOM	●●●○○
DESAFIO	●●○○○
DIVERSÃO	●●●○○
JOGABILIDADE	●●●●○
ORIGINALIDADE	●●●●○

Idéia legal, resultado nem tanto. É uma pena! Inimigos mais radicais dariam um cart melhor

COMANDOS

Y	Atacar
B	Pular
X	Magia

Jogo fácil com passwords é covardia né? Em todo caso:

Nível 2 - 3847
Nível 3 - 5113
Nível 4 - 3904
Nível 5 - 1970
Nível 6 - 8624
Nível 7 - 2597

★ **O jogo rola em três etapas: teenager (forma humana), Power Ranger (forma de herói) e Megazord (união dos cinco)**

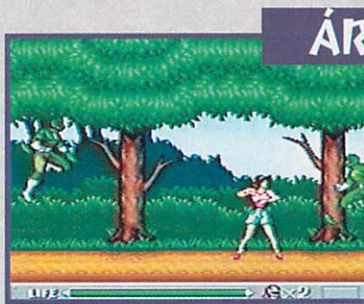
Power Rangers é um game perfeito pra quem curte seriados japoneses, cheios de seres estranhos. Os Power Rangers estão agora no seu SNES encarando Rita Repulsa e sua gangue. Jason, Trini, Billy, Kimberly e Zack são adolescentes que têm o poder de transformar-se nos Power Rangers, heróis que lutam contra o mal. Infelizmente a Bandai não queimou fosfato e fez um game muito simples, que não dá a menor empolgação. Mas a indústria parece apostar no jogo: estão saindo versões para o Game Boy e o Game Gear.

Nesta tela você escolhe o personagem. Cada um deles tem o poder de um animal que você vê ao usar a magia

TRANSFORMAÇÕES

São sete áreas, sendo os cinco primeiros com três telas e os dois últimos de apenas um quadro cada. Você começa com seu personagem adolescente em trajes comuns. Ao passar para a tela seguinte, ele se transforma num Power Ranger. Na terceira tela você encara o chefe. Ao derrotar o chefe da área cinco, os heróis se unem formando um grande robô (dê uma espiada na foto). Daí em diante o robô enfrenta monstros na sexta e sétima áreas. Você começa com duas vidas e seu objetivo é derrotar todos os inimigos, claro. Pelo caminho pintam alguns itens de energia. Fique ligado!

UAU! Poder pouco é bobagem! Os cinco se unem e viram um super-robô

Olha só o chefe tipo Chakan. Ele se desmonta todo e no fim só fica a cabeça. Use magia e curta o efeito

Atrás das árvores há inimigos. A garota é boa de briga e usa um arco e flecha quando é Ranger

Os chefes são pra lá de goiabas. Fique na cola e ataque

Use as plataformas para subir e, quando não der, escale as laterais da tubulação. Pegue energia nos casulos de metal

Zach está num bueiro cheio de aranhas. Os inimigos são sempre iguais

Quando transformado, o herói não pode nadar. Espere a água baixar para agir

Saque os monstros das áreas 6 e 7 e fique sempre ligado na energia e no tipo de disparo indicado no marcador inferior

THE ADVENTURE OF KID KLEETS

Sem dar descanso para os pés, os fãs de futebol também podem curtir a redondinha nos games, fora dos gramados. Use a bola como arma para resgatar a taça da Copa do Mundo. The Adventures os Kid Kleets foi lançado para o 3DO com o nome de Soccer Kid. Você é Kid Kleets, um garoto louco por futebol, que tem a missão de salvar a World Cup. O cart merece cinco de originalidade mas fica devendo no desafio e no som. O game foi bem bolado e garante alguma diversão. Prriiii!

THE ADVENTURES OF KID KLEETS
Ocean

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	4
SOM	3
DESAFIO	3
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	4
ORIGINALIDADE	5

Bola dentro da Ocean. O cart pode não ter um grande desafio, mas não cansa e tem um pique legal

COMANDOS

A	Chutar e pegar a bola
B	Pular
A Segurado	Embaixada
↓ + A	Abaixar
↓ e → ou ←	Carrinho
↑ + A segurado	Equilibrar a bola. Se mover o Direcional, dá bicicleta

Descubra mais truques com a bola e ganhe pontos

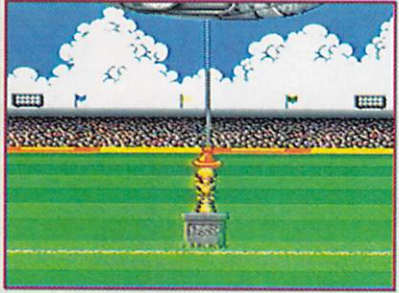
PONTOS EXTRAS

Detone os inimigos com jogadas caprichadas para ganhar mais pontos

Embaixadas	100 pontos
Cabeçadas	Valem 400
Bicicletas	Dão 800

Seja um craque e estoure o placar!

UM ROUBO ESTRANHO

Na partida final da Copa do Mundo, o pirata espacial Scabe invade o estádio e rouba nossa suada taça. Ele coleciona relíquias intergaláticas. Mas na fuga, o vilão se distrai, colide sua nave com um meteoro e a taça se quebra. Kid deve reunir os pedaços, espalhados pela Terra. São cinco fases, uma em cada país e com três telas cada. Coletando onze figurinhas de jogadores você ganha a fase de bônus.

Esta nave atrevida roubou nosso caneco

ITENS

Estão pelo caminho ou em caixas

Comidas	Pontos
Rosto	Vida extra
3 Corações	Aumenta 1 coração de energia
1 Coração	Completa energia
Chuteira	Dobra a velocidade e Invencibilidade temporária
Relógio	Tempo extra
Raio	Invulnerabilidade temporária

PASSWORDS

Cada fase completada dá uma senha. Fique com duas

Fase 2 - JCLLHPGLPC

Fase 3 - KFLMHMGPGD

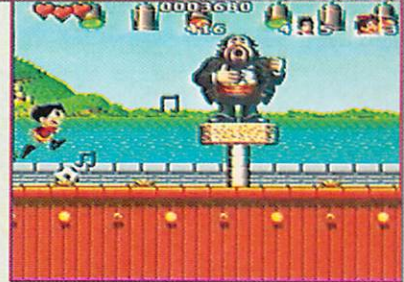
Acerte uma bolada na placa com o sinal para ter uma informação no início de cada tela

INGLATERRA

Na segunda tela, caem tijolos da plataforma. Suba e fuce para achar um cartão

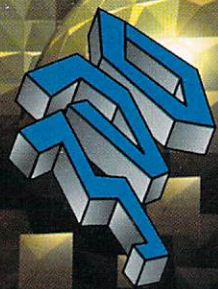
A placa de luta indica chefe no pedaço. Chute a bola e, quando ele vier, pule!

ITÁLIA

Um belo cenário tropical na Riviera. Mande chutes nas conchas

Venice Lido é a tela três. Pule quando Paverelli soprar e desvie das notas musicais

RÚSSIA

Cenário gélido e muitas passagens secretas. Aperte ↓ + A para entrar na passagem

Ao pular no balão você vê essas duas caixas. Pegue o item da primeira caixa. Desça e contorne para alcançar a outra

SLAYER
Entertainment e SSI

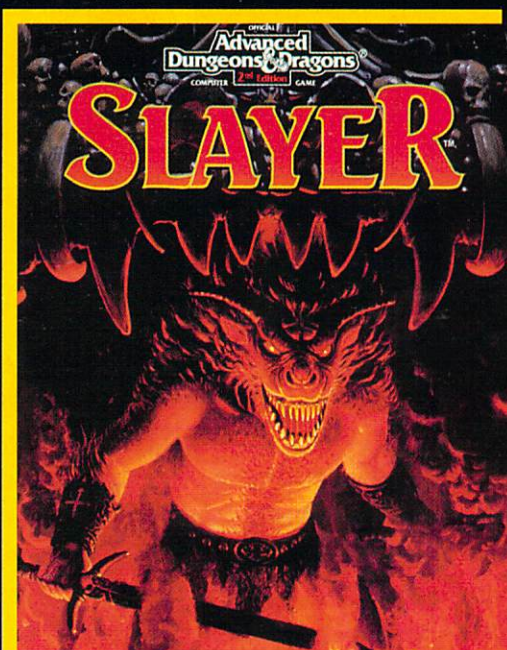
RPG - 1 jogador

As animações da abertura impressionam. Mas os gráficos do jogo propriamente dito não são bons o tempo todo

COMANDOS

A	Espadada
B	Aciona o menu de opções
P	Aciona menu do personagem
X	Aciona menu "Camp" (mostra o mapa, salva o jogo e restaura sua energia)
L e C	Aciona mapa do nível, com legenda de cores
R e C	Muda visão de jogo

★ Você vai encarar horas e mais horas de jogo. Felizmente é possível salvar o game para descansar. Boa sorte.

Um castelo macabro e um demônio de fogo com servos tenebrosos compõem este RPG, que foi o primeiro lançado para o 3DO. A abertura tem imagens muito bonitas e o som ajuda a entrar no clima. Parabéns pra equipe toda. Como em qualquer RPG, o desafio de Slayer vai exigir sua habilidade, inteligência e paciência.

PERSONAGENS

A maioria dos personagens de RPG's são cavaleiros e poderosos seres místicos. Slayer não foge à regra e esnoba. São 22 personagens humanos e não-humanos pra jogar, cada um com habilidades e força em diferentes graus. Uma festa!

Nesta tela estão todas as informações sobre seu personagem

ENTENDENDO O JOGO

O game tem muitos níveis, todos dentro do castelo. Para se guiar use o mapa, ou melhor, o quase-mapa que se forma à medida que você caminha no jogo. Aperte X para acioná-lo. Sua localização aparece no canto esquerdo com uma marca verde. Ao encontrar um mapa, aperte B duas vezes e terá uma visão completa do nível em que está. Veja só:

Este é o mapa da parte que você explorou...

E ao encontrar este rolinho...

...aparece o mapa do nível todo

ITENS E ARMAS

Eles são indispensáveis em qualquer RPG. Você dispõe de inúmeras armas, poções, armaduras e itens como anéis, cintos, roupas, magias, alimentos e por aí vai. Aperte o P para ver o menu. Para usar os itens, selecione e aperte A. Seu objetivo é encontrar as chaves douradas para passar de nível. As comuns só servem para abrir algumas portas.

Este quadrado azul é seu teleporte, para mudar de andar dentro do nível

Aqui estão duas chaves juntinhas

ALGUNS INIMIGOS

DESERT SPEEDY TRAP

Beep! Beep! Lá vem o Papaléguas soltando pó na cara do Coiote! A ave mais rápida e o coiote mais estúpido do Oeste estão de volta depois do sucesso em Road Runner's Death Valley Rally, para o SNES. Embora com certo atraso, a Tec Toy aproveita os personagens da Looney Tunes e lança para o Master uma aventura que vai agradar os fãs. Os gráficos estão no ponto, com cenários que lembram muito os desenhos. Escale aquela poltrona esperta e desencane.

DESERT SPEEDY TRAP
Probe
Aventura - 1 jogador
Lançamento Tec Toy

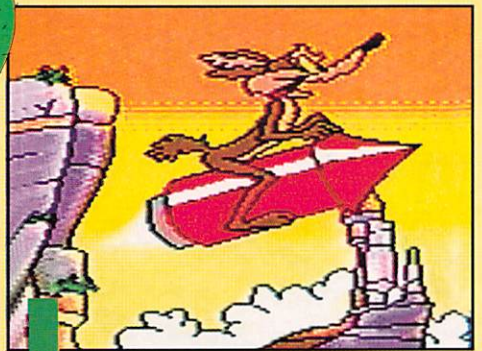
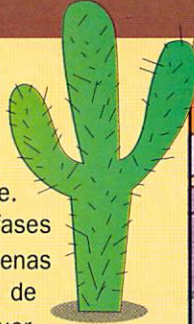
GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Nem sempre a gente está a fim de um superjogo. Estes lançamentos maneiros também têm sua vez. Este cart é legal

COMANDOS

Botão 1	Pular
Botão 2	Comer e bicar

A VIDA NO DESERTO

Como é dura a vida de um Papaléguas...sempre correndo de um Coiote faminto pelo deserto escaldante. Este é o clima de Desert Speedy Trap. São doze fases curtas e fáceis de cumprir. O Beep Beep deve apenas seguir as setas e pegar o maior número possível de estrelas. Observe o marcador de tempo no canto esquerdo inferior da tela: se você não pegar estrelas, seu tempo vai diminuindo e você se ferra. No início da fase pinta um quadro do coiote com a sua mais recente invenção para acabar com o Papaléguas.

Olha a cara do faminto. Papaléguas que se cuide

PERNAS PRA QUE TE QUERO

Hummm! Que delícia de alpiste. Dê sempre umas paradinhas pra se alimentar

Essa engenhoca é um teleporte que leva Papaléguas a um esconderijo de estrelas

Quando a saída estiver perto, surgirá o Coiote com seu foguete. Abaixe-se e espere-o esborrachar-se

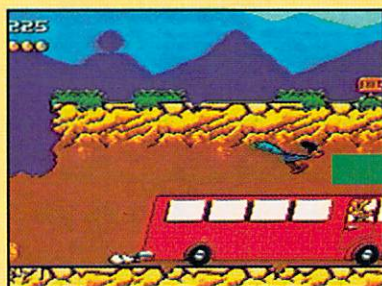
Este robô azul dá invencibilidade temporária. Aproveite para coletar estrelas

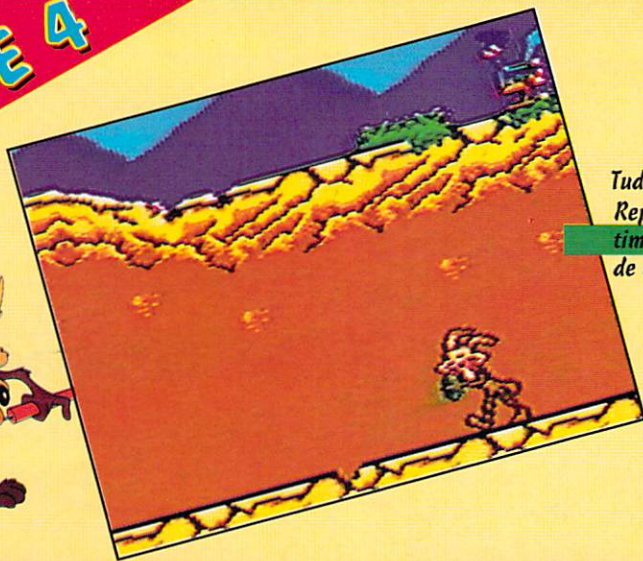
Sem segredos: basta seguir as setinhas pra fazer o caminho correto e achar a saída

Pensando no almoço, o Coiote ataca novamente com seu foguete. Abaixe-se!

FASE 3

Se pintar aquela fome, vá direto no alpiste, mas cuidado! Ele pode estar estragado e a tela vai treemmeer!

Como nos desenhos animados, quando o "chão some dos pés", o personagem dá aquela olhadinha pra tela antes de cair

Cuidado com o ônibus expresso do Coiote. Pule nele para alcançar a saída acima

FASE 4

Tudo igual à terceira fase. Repare bem no estado lastimável do Coiote depois de detonar o ônibus

FASE 5

Use o teleporte para pegar as estrelas. Mas cuidado com as plantas carnívoras: elas não podem ser destruídas

Dê uma bicada no pino de metal, vá para a direita e acione o outro. Uma plataforma vai aparecer pra dar uma força na subida

Oh, não! Agora ele ataca de "hélicecóptero". Não adianta nada porque ele sempre se ferra

STOP Daqui pra frente é com você. A sexta fase é igual à quinta. Na sétima, o lobo xarope ataca de patins a jato

MORTAL KOMBAT 2

Oba! Agora todo mundo vai poder detonar Mortal Kombat 2 no carro, no ônibus, na escola (ops!), no trabalho, enfim, onde quiser. Isso porque o cart para Game Boy saiu simplesmente arrasante. Os desavisados, decepcionados com a primeira versão, não esperavam muito e caíram do cavalo. A jogabilidade está muito boa, os gráficos bem definidos e o som é um dos melhores do sistema. Várias músicas diferentes e ainda os efeitos dos golpes. Nada mau, hein?

OS DETALHES

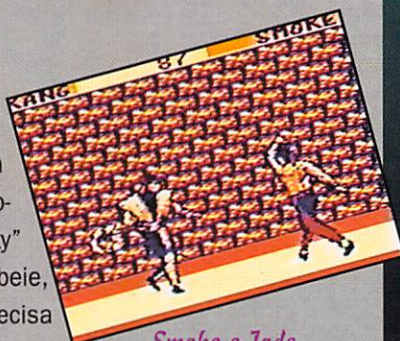
O cart surpreende na quantidade de detalhes. Tem Fatality no Kombat Tomb, tem dois lutadores secretos – Jade e Smoke – e os principais golpes, como fatalities, babalities e magias. Até o Shao Khan está parecido com os das versões "maiores": fraquinho e fácil de detonar.

AS AUSÊNCIAS

Nem pense em ligar para a redação e perguntar por Dead Pool, Random Select, Friendships, Throwing Disabled, Noob Saibot e Group Battle. Não tem! Lógico, o cart usou e abusou de 2 Mega de memória e sua maior vantagem é ser portátil. Daí ser um game econômico em cenários (só tem dois) e lutadores (apenas oito). Mas, galera, Mortal Kombat 2 é delírio de qualquer jeito. É comprar ou alugar e sair por aí, detonando!

LUTADORES SECRETOS

SMOKE

O fumacinha também dá as caras por aqui. O esquema é o mesmo. Quando Dan Forden, um dos programadores do game, colocar a carinha para gritar "Toasty" na tela Kombat Tomb, não bobeie, aperte ↓ + Start. Não é fácil! Precisa ser bem rápido, senão não dá certo.

Smoke e Jade só pintam na tela do Goro's Lair

JADE

Para a gatinha aparecer é mais fácil. Basta detonar o adversário usando só Chute, nas duas últimas lutas antes da tela com uma "?". Pronto! Se conseguir a princesa pintará pra você. O duro será acabar com ela...

MORTAL KOMBAT 2
Acclaim

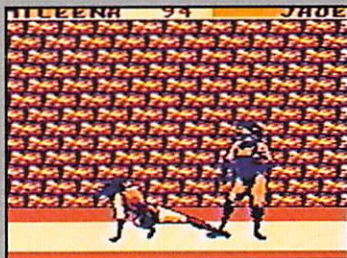
Luta - 1 jogador
2 Mega

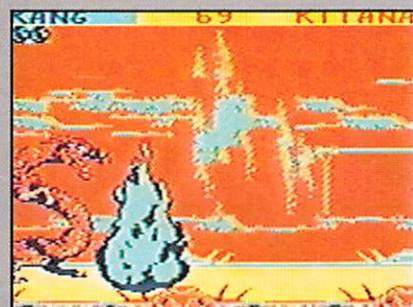
Um show! A versão traz até Fatalities e Babalities. A jogabilidade é muito boa no Super Game Boy e, com um pouco de prática, também no Game Boy

COMANDOS

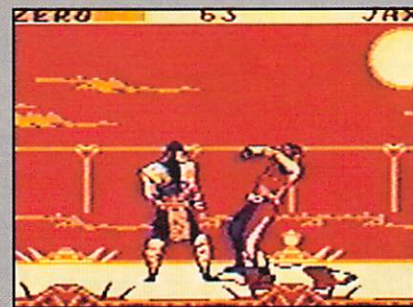
B	Soco
A	Chute
START	Defesa
SELECT	Pausa

★ Você escolhe entre 3 níveis de dificuldade, com 3 a 6 créditos

★ As fotos desta matéria foram feitas com Super Game Boy

LIU KANG

Bike Kick - segure o Chute (5s) e depois solte

Fatality Dragon Food - ↓ → ← ← + Chute

Flying Kick - → → + Chute
Fireball - → → + Soco
Low Fireball - ↓ ↘ + Soco
Babality - ↓ ↓ → ← + Chute
Kombat Tomb - ← → → + Soco

SUB-ZERO

Ground Ice - ↓ ↙ ← + Chute

Deep-Freeze Fatality - → → ↓ +

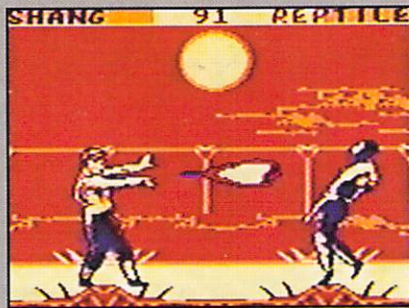
Freeze - ↓ ↘ → + Soco
Slide - ← (2s) + Soco e Chute juntos
Chute + → ↓ → → + Soco (perto do inimigo)
Babality - ↓ ← ← + Chute
Kombat Tomb - ↓ → → + Defesa

KITANA

Fan Wave - ← ← ← + Soco

Fan Fatality - Defesa 3 vezes + Chute

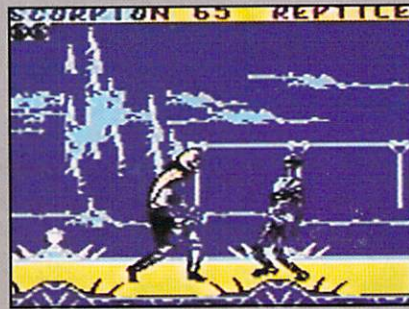
Deep Cut - ← + Soco
Fan Toss - → → + Soco e Chute juntos
Air Sweep - ↓ ↙ ← + Soco
Babality - ↓ ↓ ↓ + Chute
Kombat Tomb - → ↓ → + Chute

SHANG TSUNG

Triple Fireball - ← ← → → + Soco

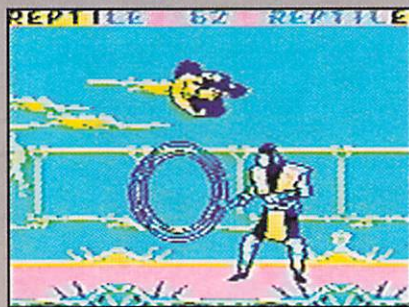
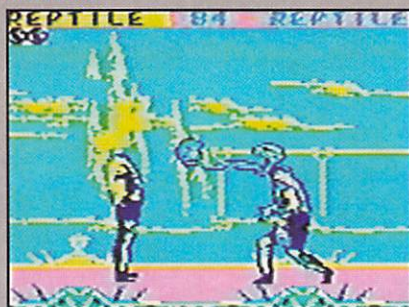
Babality - ← → ↓ + Chute

Life Force Fatality - Defesa + ↑ ↓ + Chute
Fireball - ← ← + Soco
Double Fireball - ← ← → + Soco

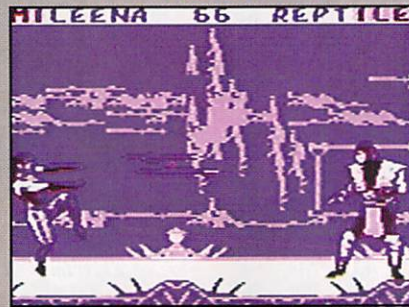
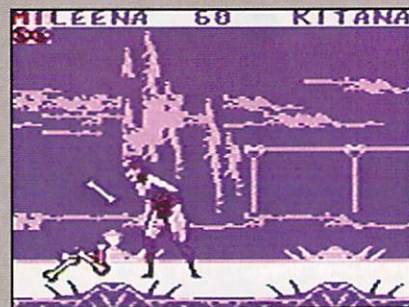
SCORPION

Spear - ← ← + Soco

Toast Fatality - ↑ ↑ + Soco

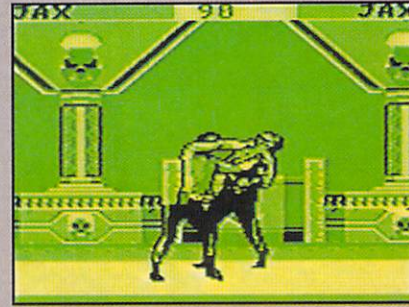
Air Throw - perto do adversário pule e aperte Defesa
Teleport - ↓ ↙ ← + Soco
Babality - ↓ ← ← + Chute
Kombat Tomb - ↓ → → + Defesa

REPTILE

Power Ball - ← ← + Soco e Chute simultaneamente

Head Snack Fatality - ← ← ↓ + Soco

Invisibility - Segure Defesa e aperte ↑ ↑ ↓ + Soco
Acid Spit - → → + Soco
Slide - ← (2s) + Soco e Chute
Babality - ↓ ← ← + Chute
Kombat Tomb - ↓ → → + Defesa

MILEENA

Sai Shot - Soco (2s) e solte

Inhale Fatality - segure Chute (2s) e solte

Roll Ball - ← ← ↓ + Chute
Drop Kick - → → + Chute
Babality - ↓ ↓ ↓ + Chute
Kombat Tomb - → ↓ → + Chute

JAX

Grab and Smack - → → + Soco

Head Pop Fatality - segure Soco, → → → e solte Soco

Wave Punch - → ↘ ↓ ↙ ← + Chute
Ground Slam - No alto, aperte Defesa
Earthquake - Soco (4s) e solte
Repeated Body Slams - perto do inimigo, aperte Soco repetidamente
Babality - ↓ ↑ ↓ ↑ + Chute
Kombat Tomb - ↑ ↑ ↓ + Chute

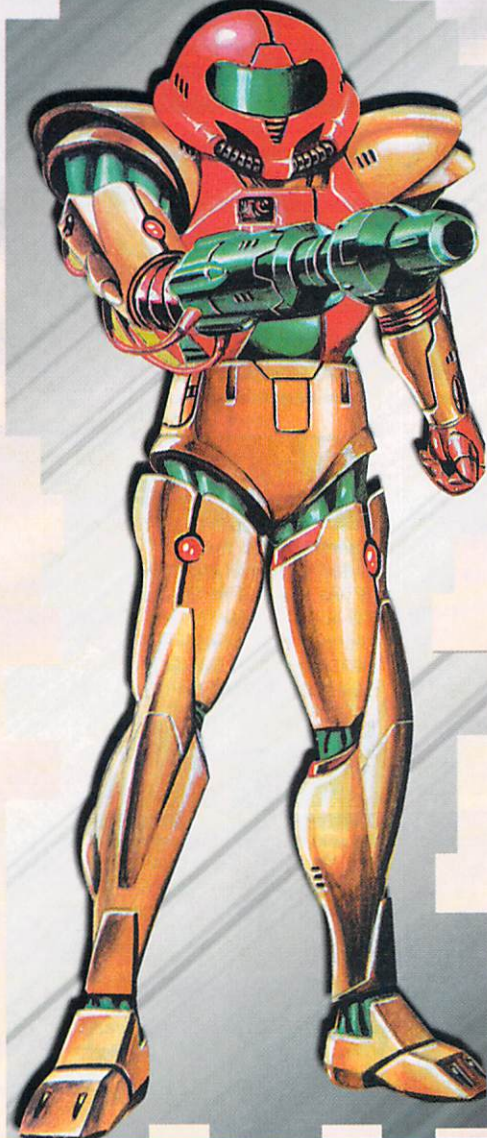
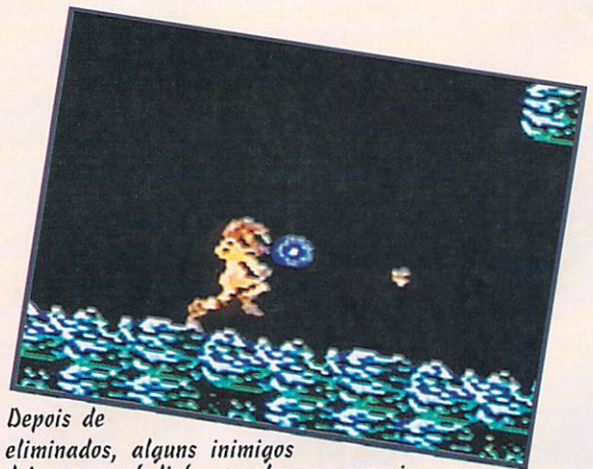
METROID
Nintendo

Adventure - 1 jogador
Lançamento Playtronic

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game é difícil e estimulante! Mas o cart poderia trazer os mapas que ajudam a gente a se orientar, como no Super Metroid de SNES

COMANDOS

A	Pulo
B	Tiro
Select	Seleciona a arma
↓	Transforma Samus em bolinha (antes é necessário pegar a Round Ball)
↑	Samus volta ao normal

Alguns jogos envelhecem rapidamente. Pouco tempo depois de lançados, já não despertam o mesmo interesse. Mas há games que continuam atuais, apesar da idade. Este é o caso de Metroid. Lançado em 1986 no mercado japonês, o jogo tem um desafio descabelante e logo se transformou num clássico da Nintendo. É um dos primeiros carts onde o jogador escolhe o próprio caminho. Metroid está sendo lançado agora no Brasil para preencher uma importante lacuna no currículo de qualquer jogador que se preze. Imperdível!

Depois de eliminados, alguns inimigos deixam uma bolinha que fornece energia para você. Aproveite!

ITENS

TANQUES DE ENERGIA
Samus pode carregar seis tanqueS. Cada um com 99 pontos de energia.

MÍSSEIS
Servem para abrir portas vermelhas e acertar alguns inimigos, inclusive os Metroids. Cada cápsula guarda 5 mísseis.

ROUND BALL
Com ela, você se transforma numa bolinha e consegue atravessar passagens estreitas.

RIO LONGO
Aumenta o alcance dos tiros. É uma das armas essenciais.

BOMBAS
Use-as para abrir buracos no solo e nas paredes. Só podem ser usadas quando Samus está na forma de bolinha.

RAIO DE GELO
Congela os inimigos temporariamente. Assim você pode usá-los como plataformas, entre outras coisas.

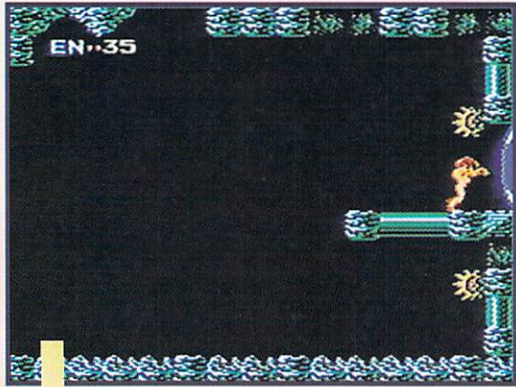
SUPERPULO
Aumenta a potência dos seus pulos. Com ele dá para explorar os lugares mais altos dos labirintos.

SCREW ATTACK
Deve ser usado quando Samus está na forma de bolinha. Tem efeito de serra circular contra os inimigos.

VARIA
Espécie de armadura que reduz pela metade os danos causados por ataques inimigos e pela lava

RAIO DE ONDA
É uma arma poderosa, mas não funciona bem contra os Metroids.

EXPLORANDO LABIRINTOS

No começo do jogo, você é informado da sua missão: derrotar os Metroids do planeta Zebeth e destruir Mother Brain, o cérebro dos inimigos. Você pertence à Polícia Federal da Galáxia e seu nome é Samus Aran, uma garota que, na maior parte do jogo, veste uma poderosa armadura. O game rola em clima de suspense, já que você sempre circula por labirintos cheios de surpresas, como passagens secretas e uma infinidade de inimigos. São três chefes: Ridley, Kraid e Mother Brain e, para enfrentá-los, você deve encontrar vários tipos de armas. Você vai explorar e atravessar três mundos: Brinstar, Norfair e Tourian. Enfim, para terminar Metroid será preciso demonstrar todo o seu senso de direção para se orientar nos labirintos.

As portas azuis são abertas com tiros. As vermelhas precisam de 5 mísseis para abrir

Os mísseis avulsos valem por 2. Mas você precisa ter cápsulas disponíveis para guardá-los

Os Metroids são seres semi-inteligentes que sugam energia dos humanos. Para detoná-los, primeiro congele-os e depois atire 5 mísseis. Não tem mistério

Em alguns lugares, dá para acumular energia e mísseis. Fique parado atirando nos inimigos que saem do buraco e depois faça a coleta

PASSWORDS

Graças aos céus, o game dá senhas. Fique com algumas das mais quentes

ØØ7ltp W2ØØØØ
Ø25kHa 8AØØ?Y

Você começa em Brinstar com 2 tanques de energia, raio de gelo, bombas e 35 mísseis.

ØØU– – – –uØØØØ
ØAFw9Y 18ØØsb

Na entrada do esconderijo de Ridley com 4 tanques de energia, raio de onda, superpulo, screw attack e 68 mísseis

ØGz– – – –m3eØG
ØØVvjS 3mØØn?

Está em Brinstar com 6 tanques de energia, 155 mísseis e as outras armas. Desça pelo elevador para chegar ao esconderijo de Kraid.

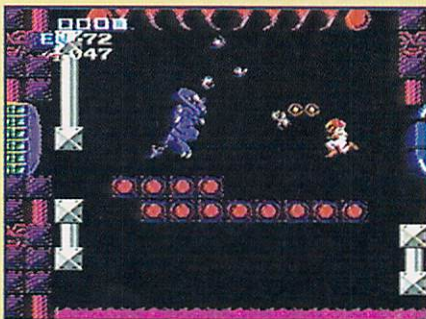
M7– – – – – –zOAØ
2T–tfm aØØØd5

No alto de Tourian, com 6 tanques de energia, 239 mísseis, raio de gelo e as outras armas necessárias para derrotar Mother Brain.

JUSTIN BAILEY

Samus está em Norfair com 5 tanques de energia, 255 mísseis, screw attack, superpulo, raio de onda e bombas. Nesta situação Samus não veste a sua roupa espacial.

CHEFES

RIDLEY

Ridley é um dragão mutante. Para detoná-lo, não tem segredo. Fique bem perto e atire sem parar

KRAID

O segundo chefe, Kraid, é um réptil monstruoso. Atire nas costas dele sem dó

MOTHER BRAIN

A sua expedição está no fim. Agora é só detonar Mother Brain e comemorar. Mire bem os mísseis e acabe com este cérebro maléfico

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Betto D'Elboux
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **69**, outubro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA!!!

A PRÓXIMA EDIÇÃO VAI ESTAR DEMAIS! DAQUI A DUAS SEMANAS

MEGA
ECCO 2 TIDES OF TIME

Pra quem gostou da primeira versão, a segunda é imperdível!

SNES/MEGA
VIRTUAL BART

Demoníaco. O melhor game do pestinha dos Simpsons.

SNES
SAMURAI SHODOWN

É ruim, hein? A adaptação desse game chocante do Neo Geo não ficou legal. Não pegue gato por lebre! Confira antes na Ação Games

SHOTS

- **Vem aí a versão Turbo de SSF2 para 3DO. Na frente das outras**
- **Mega Man estréia nos States em desenho animado**
- **E outras notícias quentes do Brasil, Japão e States**

SUPER SF2
FIGURINHAS PARA COLECIONAR.
Cammy e M.Bison

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA
LETRAS TRADUZIDAS
VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.